
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSO
NTENDO AÑO IV Nº36 - 350 PTAS
Nin
do®
Las previews más explosivas
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE
MORTAL KOMBAT 3
DOOM
EAJ 2
DKC 2
Regalamos 25 cartuchos de Super Mario 2
ANTICÍPATE
Entérate de todo sobre los últimos juegos para Ultra 64
00036
8 426239 010023
Super Mario World 2, a romper en Super Nintendo
¡¡Qué "grande" eres, baby!!
HOBBY PRESS
INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT
Los golpes más bestias de Killer Instinct y Primal Rage

SUMARIO

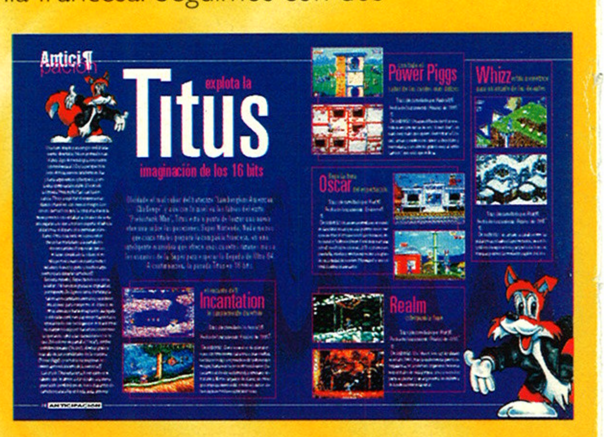
La portada: Super Mario World 2

Tenemos entre manos una portada histórica, un documento que no borrará el tiempo. El regreso de Mario, más Super que nunca, a los 16 bits Nintendo se merece un espacio de privilegio en nuestra revista. Y no sólo por su calidad como juego, que sin duda es lo mejor de Mario, sino también porque tendremos pocas oportunidades de verle así, en pañales y sin bigote.
Las terribles guías de trucos para Killer Instinct y Primal Rage completan una de esas portadas que a uno le encanta hacer.



Anticipación: los mejores títulos que nos vienen

Empezamos el repaso al futuro con la nueva línea de juegos para Super Nintendo que está desarrollando **Titus**, la compañía francesa. Seguimos con dos 'bombas' para Game Boy, **Return of the Jedi** y **Killer Instinct**. Y terminamos con **Spawn**, **Cutthroat Island** y **NBA Give´n Go**, todos en SNES.



En review: FIFA´ 96

Uno de los lanzamientos más esperados por forofos del soccer está por fin aquí. FIFA 96, la producción **Electronic Arts para Super Nintendo**, es analizada hasta el último detalle por nuestros expertos en una **review que promete continuidad**: seguro que damos con un **montón de trucos y claves secretas** que pueden seros de gran utilidad. Hasta ese momento, lean todo lo que puede dar de sí uno de los mejores cartuchos de la línea deportiva de EA. Por cierto, **seguro que ya está a la venta**.



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales: Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz **Directora de Arte:** Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad, Begoña Contento
Diseño y Autoedición: Elena Jaramillo, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado
Colaboradores: David García, Javier Castellote, Carlos de Frutos, Esther Barral, Sonia Herranz, Grupo Kronos

Directora Comercial: María C. Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Sistemas:** Javier del Val
Departamento de Circulación: Paulino Blanco **Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, M. del Mar Calzada **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Pedidos y Suscripciones:** Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 **Transporte:** BOYACA, Tel: 747 88 00 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



SUPER STARS

26



La preview: DOOM

Han dicho maravillas de él. Que si es bestial, que si alucinarás con esta conversión, que no te lo puedes perder. Este mes hemos tenido el placer de probar en nuestras carnes el auténtico sabor de DOOM. Y **nos ha gustado lo que hemos sentido.** Nos ha parecido un título excepcional, soberbio, hasta disparatado. Pero bueno, dejemos las opiniones para el próximo número, que ya habrá tiempo de hablar más a fondo de este juego. Centrémonos ahora en la preview que hemos preparado y gocemos con lo que espera, sólo en los 16 bits de Nintendo.

PREVIEW



Los primeros golpes de Killer Instinct

A partir de este momento, Killer instinct ha dejado de tener secretos para ti. Gracias a la primera guía de trucos de este juegazo que ofrecemos, con seis luchadores destripados a fondo, no habrá golpe que se te resista, ni enemigo que acabe contigo. El mes que viene nos meteremos con el resto de personajes. Y entonces será bestial. Pero ojito a esta primera parte, que no os la robe vuestro hermano pequeño...



EN CLAVE NINTENDO

...Y NUESTRAS SECCIONES HABITUALES

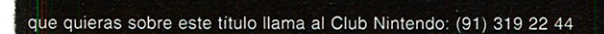


¿TODAVÍA PENSANDO
LOS JUEGOS EN
TAPSA/NWAyer
¡GRATIS EL CD DE MUSICA KILLER CUTS™!
Nintendo
KILLER INSTI
PAL VERSION
KILLER CUTS
INCLUYE
CD KILLER CUTS DE REGALO
DESPUÉS DE CONOCERLO, MILES DE PERSONAS NO SE LO HAN PENSADO DOS VECES. HAN PASADO DIRECTAMENTE A LA ACCIÓN CON EL JUEGO DE LUCHA QUE ABRE LAS PUERTAS AL FUTURO EN LA MÁQUINA DEL PRESENTE. Y ES QUE KILLER INSTINCT CUENTA CON TODAS LAS ARMAS
SUPER NINTENDO
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información

EN CÓMO SERÁN
EL FUTURO?

DEBES SER EL ÚNICO
QUE NO CONOCE KILLER INSTINCT.

TECNOLÓGICAS PARA DEMOSTRARLO: CREADO EN LAS ESTACIONES DE TRABAJO SILICON GRAPHICS. TECNOLOGÍA ACM. DESARROLLADO POR RAREWARE. ALIAS RESEARCH-POWER ANIMATOR. RENDERING EN 3D. ¿A QUÉ ESTÁS ESPERANDO PARA COMPROBARLO?



Nintendo

Nintendo España, S.A.





Un mes más, mis queridos aprendices de genio no dejan de sorprenderme. Vuestras lagunas mentales son de todo tipo, aunque esta vez os encuentro un tanto preocupados por todo lo que viene. Parece como si vuestras cavidades craneales no pudieran asimilar que todas las mejoras técnicas en juegos y consolas sólo tienen un objetivo: vuestra diversión. Además, no estamos hablando de mucho de dinero, sino de algo asequible que merece mirar al futuro con otra cara y una sonrisa.

Pero bueno, os asusta el futuro, ¿o qué?.

MARIO 'FOREVER'

¿Qué tal Big N? Tengo algunas preguntillas que tu robótica inteligencia podrá resolver:

¿Crees que 'Super Mario World 2' cumplirá las expectativas que se han creado en torno a su lanzamiento? ¿No te parece muy embarullado? No sé lo que pensarás tú, pero a mí me parece que tanta innovación va a acabar con la típica 'mario-jugabilidad'.

Por supuesto que lo creo, y te recuerdo a ti y al resto de los que escribís con dudas como las tuyas, que la jugabilidad y la diversión no están reñidas con los escenarios recargados (que no embarullados) ni con la superioridad técnica. No hay muchos juegos que consigan reunir todos esos aspectos, pero te aseguro que 'Super Mario World 2' lo ha logrado.

Estuve viendo las pantallas de 'FIFA 96' del pasado número y, la verdad, me quedé chafado con eso de que el campo estuviera totalmente descubierto de texturas...¿Habrá algún tipo de opción que permita modificar las condiciones del terreno y el corte del césped?

Lo que ocurrió con esas imágenes es que perdieron algo de calidad en el proceso de impresión, pero que conste que las texturas existen, como también existe una opción para cambiar el corte del césped. No sé si serás del Sevilla o del Betis, pero te aseguro que el campo del 'FIFA 96' está en mejores condiciones que el del Sánchez Pizjuán.

Por último, una recomendación: me parece genial lo del librito del 'Killer Instinct', pero sería mejor que también lo puntuarais de forma normal, no con esos numeritos del final. Por cierto, ¿es peor gráficamente que 'DKC' o es que os pasasteis con ese 99?

Hombre, en la puntuación del 'Killer' cambió la maquetación, pero los apartados de la ficha fueron los mismos. En cuanto al famoso 99, hay que encuadrar cada cosa en su tiempo y reconocerle el mérito de ser el primer juego con gráficos totalmente renderizados. Seguro que vendrán muchos más, pero él fue el pionero, y de ahí esa nota.

Raúl 'El genial' Salamero. 14 años. Sevilla.

UN PULSO AL PULSO

Querido amigo: vamos a ver, se supone que cuando un juego es caro es porque tiene buenos gráficos, música genial, etc. ¿no? Entonces, ¿por qué estos juegos no están en el primer lugar de El Pulso? Un ejemplo: 'El Rey León', 6.490 pts. y ni siquiera está en la tabla.

No te falta parte de razón, pero es que la lista de El Pulso se va adaptando a los tiempos que corren y al ritmo de salida de las novedades. No abarca desde el primer juego que salió para la Super hasta los que comentamos este mes. Ya sabes: los tiempos avanzan que es una barbaridad.

Me he enterado de que el 14 de octubre va a salir 'MK3'. ¿Va a salir otro juego de lucha más para GB? Es que el 15 de octubre es mi 'cumple' y ocasiones así no se presentan todos los días.

Felicidades de antemano Roberto (por cierto, mi tarta favorita es la de chocolate). Lo vas a tener difícil, porque en los últimos meses han salido 'World Heroes 2 Jet', 'Primal Rage', 'Street Fighter II', y ahora se acercan 'Mortal Kombat 3' y 'Killer Instinct'. Yo en tu lugar me haría con las 'pelas' del cumpleaños y esperaría a que estuvieran todos en la calle para poder verlos, compararlos y comprar el que más te guste. Que luego hay muchos casos de calvicie prematura por las tomaduras de pelo.

Otra cosa. He mandado 'nosecuantos' cupones para 'nosecuantos' sorteos y aún no me ha tocado nada. ¿Crees que estoy gafado?

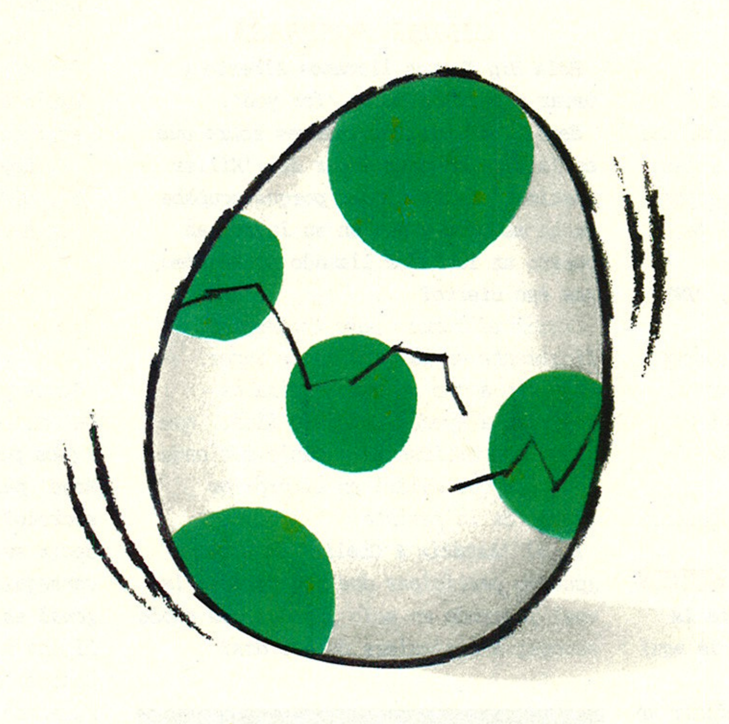
¡Y me lo preguntas a mí, que juego a los ciegos, hago quinielas, participo en absolutamente todas las porras posibles y todavía no he 'catado' un mísero premio! Eso sin hablar de mi 'éxito' en partidas de dados, parchís y cualquier juego de azar. Se ve que me programaron para responder y no para ganar.

Roberto León Puchades. 14 años (por poco). Mislata (Valencia).



(Para comprender esta imagen, un vistazo a la siguiente página de Big N)

CREASE O NO, HACE CUATRO AÑOS UN GRUPO DE HUMANOS PUSO UN HUEVO.



YA NO PODIAMOS MANTENERLO EN SECRETO.



AMANTE DE LA TÉCNICA

Hola Big N. Desearía que me aclarases estas cuestiones:

¿Cuánto valdrán aproximadamente los futuros juegos de Ultra?

En Nintendo aseguran que un cartucho de Ultra costará más o menos lo mismo que uno de Super, así que imagina un abanico de entre 8 y 13 mil 'pelas'.

¿En qué consiste la renderización?

La técnica consiste en la creación de un esqueleto de la figura con la que se esté trabajando, una especie de malla a la que después se va 'vistiendo' con las texturas que terminan por darle la forma y el volumen característicos de este tipo de gráficos.

¿Cabe la posibilidad de un próximo juego (tipo 'Doom') sin las imágenes pixeladas en SNES?

Me temo que no, al menos mientras los juegos se sigan programando mediante la técnica Point Sampling de la que os hablamos hace un par de números. Con ella, las imágenes se forman precisamente mediante la unión de bloques (pixels) a modo de mosaico, así que cuanto más nos acerquemos a ellas (una de las características de juegos como 'Doom'), más se evidenciará la pixelación.

¿Cuál eliges, 'Yoshi's Island', 'DKC' o 'Astérix & Obélix'?

Yo me quedo con 'Donkey Kong Country', seguido a muy corta distancia por 'Yoshi's Island'. 'Astérix & Obélix' está por debajo de esas dos obras maestras de las plataformas.

Bernat Xavier. Mallorca.

LOS PRECIOS, POR LAS NUBES

¿Qué tal Big N, qué tal te trata la vida? Mira, para que no te aburras aquí te mando unas preguntillas.

¿Cuánto cuesta más o menos producir un juego en las fábricas? ¿Por qué suben tanto sus precios?

Desde que un juego se 'piensa' hasta que llega a las tiendas, el proceso por el que debe pasar es increíblemente costoso. Es todo un camino a través de programadores, diseñadores, licencias ordenadores, cámaras, producción, distribución, transporte, almacenaje...

¿Por qué no dejan alquilar juegos en los video clubs (la razón oficial de Nintendo)?

Es obvio. Si alquilas, no vendes. Y no olvides que la fuente de ingresos de Nintendo es la venta de cartuchos. De cartuchos, ni siquiera de consolas.

¿Cuáles son los tres mejores juegos para dos jugadores simultáneos que no sean de deporte o de lucha?

Yo me lo paso pipa con 'Donkey Kong Country' (aunque no era estrictamente para dos simultàneos), 'Tetris & Dr. Mario' y cualquiera de los 'Bomberman'.

¿Por qué no comentáis todos los juegos que aparecen en las listas de venta por correo ('Blackhawk', 'Lord of the Rings', 'Super Drop Zone',...)?

Porque ante la falta de espacio en la revista, preferimos comentar los que consideramos más atractivos para vosotros. De todas formas, ese tema nos preocupa, y puede que hagamos algo para solucionarlo en próximos números.

¿Cuál es la potencia o megas de los juegos de Virtual Boy?

La memoria de estos cartuchos oscila entre los 8 y los 16 megas.

E.V.G. 20 'TACOS'. VALENCIA.

CINDER SORPRESA

Hola Big N, nos llamamos Alberto y Óscar y tenemos dudas 'for you'.

Hemos oído ciertos rumores sobre que en la versión para Super del 'Killer Instinct' falta Cinder porque ocupaba mucha memoria y que en su lugar han puesto un luchador llamado no sé cómo, ¿es eso cierto?

Corrió el rumor, pero Cinder está finalmente en la versión de Super. Respecto a 'no sé cómo' quizá os refiráis a Eyedol, el jefe final, que puede convertirse en jugable metiendo un truco que saldrá en el próximo número de la revista.

En el 'Astérix & Obélix' de Super ¿pueden participar dos jugadores a la vez? ¿Jugando un solo jugador, se puede escoger a cualquiera de los dos?



La respuesta a este 'dos por el precio de una' es sí en ambos casos.

¿Nos podrías decir si en el 'Primal Rage' para la Super hay algún luchador secreto? Y si es así, ¿nos podrías decir su nombre y el truco para conseguir jugar con él? Y aún hay más: ¿cuál es el mejor luchador de 'Primal'?

Fijaos si será secreto que nadie lo conoce, de momento. ¿El mejor luchador? Cuestión de gustos. Un vistazo a la guía que publicamos y os aclararéis.

¿Sabes si va a salir el videojuego sobre la película Dos Policías Rebeldes? (para Super, por supuesto) Si la respuesta es sí, ¿para cuándo?

Creo que saldrá al mismo tiempo que la versión en 32 megas de Lo que el viento se llevó. ¿Lo cogéis?

En el 'Lemmings 2' para Super, ¿los Lemmings tienen las mismas habilidades que en el primero además de las nuevas?

Efectivamente, y es que no hay nada (o casi nada) que no puedan hacer los Lemmings en esta segunda parte.

Alberto y Óscar García (Los 'brothers'). 14 y 12 años. León.



'ONE ABOUT THE ENGLISH'

"Se trata de criticar el que Nintendo España traduzca los juegos más sencillos y con menos texto y éxito de todos los RPG que ahora se encuentran en el mercado. Tengo el 'Illusion of Time' y me gusta mucho, pero prefiero juegos más complicados de la talla de 'Final Fantasy III', 'Secret of Mana', 'Chronno Trigger', 'Earthbound' o 'Lufias's World', aunque estén en inglés".

Sergio Ordoño Marín. Madrid.

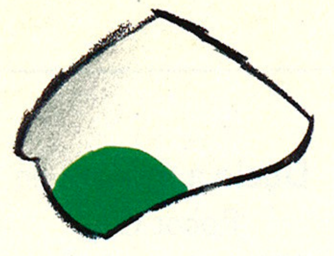
Y DOS QUE NOS PONEN A CALDO

"Yo creo que la revista debía cambiar su nombre por el de Nintendo Guadiana, porque vuestras secciones aparecen y desaparecen por arte de magia. Por poner un ejemplo: Manga Manía, Alta Definición, Zona Zero, Nintendo Sports, 30 Ideas Nintendo, Record Manía..."

Alberto Luis Corrales Hermoso. Madrid.

"Mi motivo de réplica es que no explicáis algunos juegos que incluís en vuestra lista, como por ejemplo 'El Rey León', 'Aladdin' o 'Megaman V', que aparecen en la de N.E.S. y no los habéis comentado".

Antonio Escudero La Huerta. Sigüenza. Guadalajara.



SUPER MARIO WORLD 2.
PRESENTAMOS EL MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS JAMAS INCUBADO.





TAPSA/NWAyer

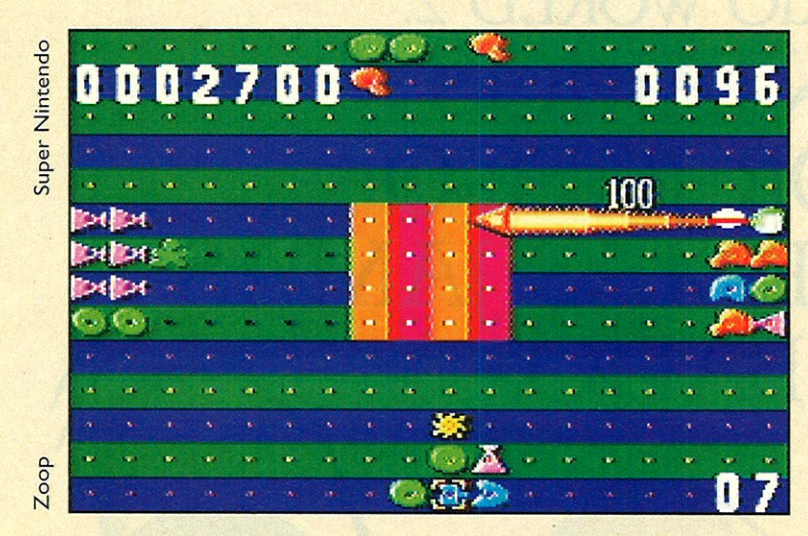
LO QUE HACE 4 AÑOS PARECÍA UN SUEÑO, HOY ES EL MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS CREADO PARA UNA CONSOLA: SUPER MARIO WORLD 2, EL JUEGO QUE HA HECHO QUE LOS DEMÁS YA SEAN HISTORIA. PORQUE POR PRIMERA VEZ SE UTILIZA LA TÉCNICA MORPHMATION, QUE PERMITE LA GENERACIÓN DE EFECTOS TAN ESPECIALES COMO EL SCALLING Y LAS ROTACIONES DE 360 GRADOS. Y PORQUE SU CHIP SUPER FX2 GESTIONA HASTA 6 PLANOS DE SCROLL SIMULTANEAMENTE. TODO ELLO CON EL OBJETIVO DE LLEVAR A BABY MARIO (SÍ, EL MARIO QUE TÚ CONOCES, PERO RECIÉN NACIDO) A LA TIERRA DE SUS PADRES. PERO ANTES TENDRÁS QUE PASAR POR 6 FANTÁSTICOS MUNDOS, CON 8 FASES CADA UNO, EN LOS QUE TE ENCONTRARÁS 130 ENEMIGOS DIFERENTES. SUPER MARIO WORLD 2: TODA LA DIVERSIÓN DE MARIO Y YOSHI MULTIPLICADA POR 2.



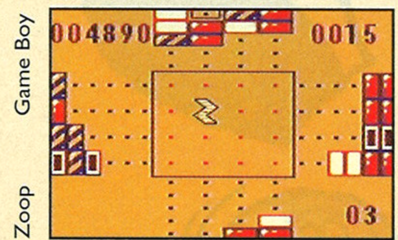
Nintendo España, S.A.



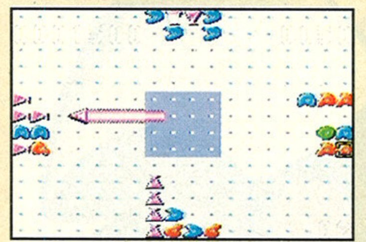
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

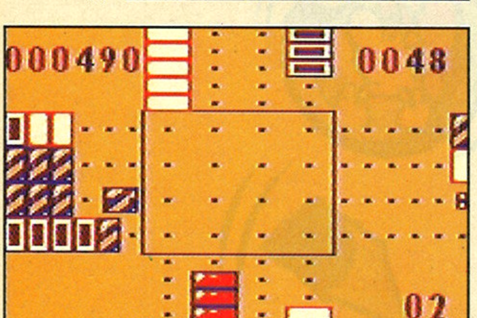


Super Nintendo Zoop



Game Boy Zoop





¿Preparados para sucumbir a la «Zoopmanía»? 'Zoop' sólo quiere divertir

'Zoop', la penúltima invención de **Viacom Newmedia** esta vez por boca de los brillantes chicos de **Hookstone**, está a punto de aterrizar en España. El juego que ya está despertando pasiones allá por donde es presentado llega con una **filosofía simple pero terriblemente divertida** que, como dice Peter Tattersall, uno de sus creadores, "quiere enrollar a todo el mundo". Madera, argumentos no le van a faltar. 'Zoop' **es la verdadera alternativa Tetris**, una especie de evolución del clásico de las fichas que embobó y emboba a un montón de gente con la premisa básica de **pasárselo lo mejor posible frente a un videojuego**.

La mecánica 'Zoop' nos invitará a 'puzzlear'. Eso significa **pensar rápido, actuar con precisión y comerse el coco continuamente**. Su planteamiento en pantalla, **idéntico en las versiones Super Nintendo y Game Boy**, es bien sencillo: manejamos un **triángulo que ocupa el centro de un espacio colocado en mitad de la pantalla**. El **triángulo debe defender ese cuadrado de la larga lista de figuras de colores que va apareciendo a su alrededor**. ¿Cómo? **Adoptando los colores de las fichas enemigas** y pulverizándolas. Pero el reto no se acaba ahí. A medida que vayamos limpiando el espacio (cuidadito, que al menor descuido se plantan las fichas dentro del recuadro), pasaremos de un nivel al otro mientras los enemigos afloran cada vez más rápido y con más intensidad. Habrá **ítems amigos** que nos permitirán acabar con filas enteras de fichas o con todas las formas del mismo color.

CiC se encargará de poner a la venta 'Zoop', por lo que a nosotros nos toca, en versiones Super Nintendo y portátil. Será **a lo largo de noviembre** y, creednos, a un **precio realmente reducido**.

Ya está aquí la movida 'Power Rangers' Bandai, dispuesta a arrasar con su penúltimo 'crack' jugable





Bandai acaba de poner a la venta la versión peliculera de los 'Power Rangers' en Super Nintendo. Se trata de **beat´em up de 12 megas** muy en la línea 'Final Fight' o 'Sailor Moon' en el que **controlaréis a uno o dos héros** simultáneos a elegir de entre el elenco de seis que aparece al comienzo. Serán **siete fases, de dos a tres stages por barba**, cargadas de golpes, rayos y truenos, motos y monstruos.

Bandai **confía en lograr grandes cosas** con este cartucho. La movida Power Rangers está muy de moda entre jóvenes y chavales de todo el mundo, y **no es descabellado pensar que se pueda repetir un pelotazo similar al de Bola de Dragón**.

Duelo a muerte en 'Robot City' 'Mechwarrior 3050', un pulso a la tecnología Super Nintendo

Tenía que haber un 'Mechwarrior' en Super Nintendo. **Activision** ha movido bien sus piezas y se ha montado una película con **robots en plan protagonista, que utiliza el tirón de la saga** (acaba de salir 'Mechwarrior 2' para PC) y aprovecha como nadie las capacidades tecnológicas de la Super. Eso sí, a diferencia de los Mechs de 'pura raza', **el 3050 propondrá una batalla sobre 3D y a perspectiva entre aérea e isométrica, no subjetiva**, que es la vista que siempre ha caracterizado a esta saga metálica. Por lo demás, la **destrucción será rápida**, como el **scroll que presidirá el juego**, y complicada, como los **cinco niveles de acción de alto voltaje** que tendremos que depurar de máquinas infectas.

'Mechwarrior 3050' será **distribuido en Europa por la firma alemana, Laguna**. Eso es al menos lo que Activision nos ha notificado vía fax. Desconocemos por tanto cuándo y cómo llegará a España. Pero manteneos al loro, que el juego promete y no es cuestión de perdérselo.



Mechwarrior 3050 Super Nintendo

"Sencillamente debes tener este juego, es fantástico."
NMS MAGAZINE 95%

"Te sorberá el seso. Te atrapará. Y acabará contigo."
NINTENDO ACCIÓN

"Un cartucho que te desbordará por su acción desenfrenada."
HOBBY CONSOLAS



SÓLO EN SUPER NINTENDO
16 MEGAS CHIP FX2









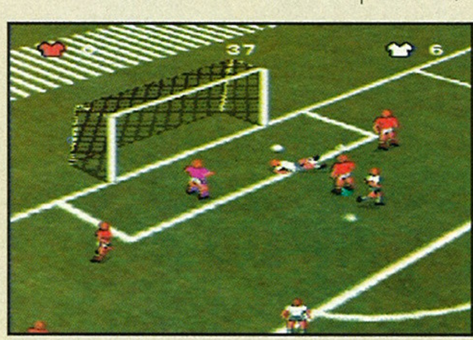


Arcadia Software, S.A. Pº de la Castellana, 52 - 6ª Pl. - 28046 Madrid - Tel. (91) 5 61 01 97 - Fax (91) 5 62 75 05

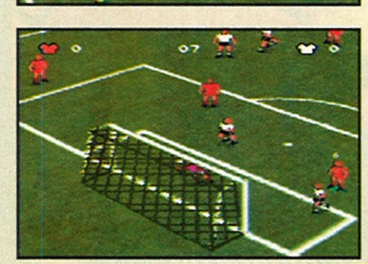
Arcadia prepara una auténtica avalancha de juegos

'Boogerman', 'Theme Park' y 'Total Football' al fin verán la luz en Super Nintendo

Para nosotros son ya clásicos con un gran futuro por delante. Para vosotros seguro que no dejan de ser **títulos muy conocidos que aún no han salido a la venta**. Bien, lo entendemos y precisamente por eso anunciamos a bombo y platillo que, en breve, estarán todos en la calle. A ver, por partes. Primero, 'Theme Park', el juego de **Bullfrog** en el que podrás poner a prueba tus dotes de empresario en el sector de las atracciones, llegará **a finales de octubre en versión SNES**. Una feliz noticia si consideramos que Ocean, la compañía que se ha hecho cargo de su distribución en Europa, no pensaba editarlo. Segundo, 'Boogerman', el impúdico y grosero personaje de **Interplay**, paseará sus regueldos y asquerosidades por los chips de Nintendo allá por el mes de **noviembre**. Y tercero, 'Total Football', el juego de **Acclaim** del que se dijo que aparecería en verano, finalmente ha visto retrasado su toque majestuoso y el lanzamiento al larguero también hasta **noviembre**, más o menos. Y nada más, sólo que vamos a ver si estos clásicos dejan de ser eso, clásicos, **para convertirse en realidades**, al menos por la parte que nos toca.



Total Football — Super Nintendo



El mes que viene, te vamos a dar una sorpresa

No te puedes perder **el próximo número de Nintendo Acción** porque te hemos preparado una sorpresa de órdago. Verás, con el ejemplar del mes de Diciembre te regalaremos una alucinante colección de 6 fichas, los **Nintendazos**, en la que aparecerán los personajes más relevantes de Killer Instinct.

Ahora cierra la boca, límpiate la baba y corre a tu kiosco a reservar tu ejemplar. Porque el próximo número nos lo van a quitar de las manos...

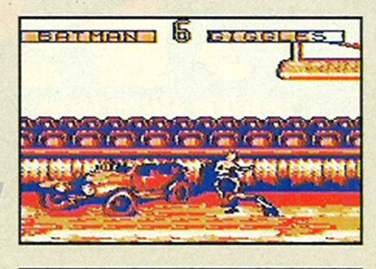
El héroe eterno sigue dando guerra

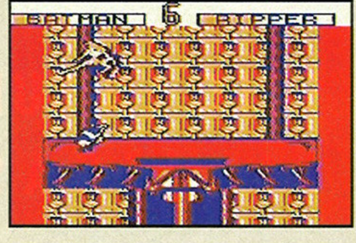
En noviembre, Batman volverá a batir sus alas

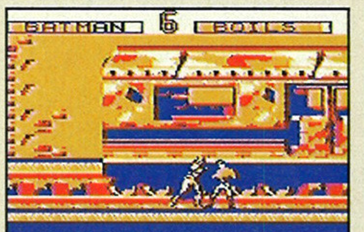
Con algo de retraso llegará a España la **versión portátil de 'Batman Forever'**. Será a través de **Arcadia** y en **noviembre**, si todo va como se espera.

El juego **recortará algo de 'presupuesto'** para la ocasión, aunque respetando las **normas básicas** de la casa ya vistas en el juego de Super. Para empezar llegará sólo, vaya, que **no dará opción para elegir a Robin**. Para seguir tendrá **4 fases** y, eso sí, una bonita lista de **10 armas** entre opcionales, standard y prototipos. Y para terminar, **incorporará unos gráficos muy en la línea de la aventura de 16 bits**. Más pequeños y con algo menos de definición, pero **muy fieles y con una animación más que aceptable**.

Ya sabéis, un poco de paciencia y en breve oiréis el batir de las alas en vuestra portátil.







Resultado del concurso 'Street Fighter II'

Ganadores de un Super Game Boy y un cartucho de Street Fighter II:

Francisco Iglesias Osuna, Barcelona
Héctor Cubillas Prieto, Tenerife
Jorge Pio Goya, Tenerife
Mª José Bethencourt, Tenerife
Raúl Morales Heredia, Fuenlabrada
Jesús Ferreiro García, Vigo
Nerio Fontaiña Fraitiño, Vigo
David Llopart Bennasar, Badalona
Antonio Saura Moreno, Santo Angel
Sergio López Olaya, Getafe

Ganadores de un cartucho Street Fighter II para Game Boy:

José Beltrán Lozano, Badajoz
Fernando Navia Castro, Almendralejo
José Ramírez Alvarez, Huelva
Garikoitz Hernández, Huelva
Julio San Martín Graña,, Avila
Guzmán Espinosa Portugal, Burgos
Alvaro Aguado Sánchez, Sevilla
Moisés Muñoz Nieto, Sevilla
José Santin Horcajada, Mallorca
Alvaro Sánchez Marcos, Madrid
José A. Díaz Bolaños, Sevilla
Marc Noguera León, Barcelona
Javier García Juliá, Valencia
Joan Riera Vidal, Molins del Rey
Joan Ballester Claramunt, Sitges
Borja Lequerica Alcedo, Valencia
Juan Contreras Fernández, Huelva
Juan Valladares Calvelo, Vigo
Pablo García Santiago, Vigo
Ainhoa Pedrezuela Moledo, Trapagaran
Juan Manuel Balsera Roldón, Córdoba
Lorenzo Carrera Bertolet, Jerez
David Acebal Esteban, Gijón
Alfonso Vázquez Alvarez, Sevilla
Guillem Crossman Oliván, Barcelona
Alberto Alvarez Pérez, Barcelona
Vicente Bauset Fenollo, Meliana
Antonio Reyes López, San Antonio
Zoilo Anarés Domínguez, Fuenlabrada
Juan Sánchez Sánchez, Málaga
Juan Muñoz Patón, Ajalvir
David Pérez Martín, Madrid
Jonathan Cobo Manchado, Tarrasa
Carlos Menchón Martín, Sant Joan Despi
Mireia González Navarro, Barcelona
Rebecca Rodríguez Martínez, Luanco
Miguel Angel Ojeda Pinto, Herradura
Daniel Rincón Escribano, Barcelona
Juan Antonio Abad Bermejo, Archera
Diego González de Mendoza, Badajoz

"EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL DE LA HISTORIA"

96% CVG

"Nos encontramos ante el mejor simulador de fútbol creado hasta ahora" 94% Nintendo Acción

"Si te gusta el fútbol, este es tu juego" 92% HOBBY CONSOLAS





DISTRIBUIDO POR:

GISBOR, S.L.

IMPORTADOR Y DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA DE KONAMI

Tlf.: 91 431 21 45 Fx.: 91 431 22 28

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Cartuchos SUPER NES en oferta*: SPARKSTER ~~11.350~~ - 6.900. ANIMANIACS ~~12.700~~ - 6.900. TINY TOON ADVENTURES WACKY SPORTS ~~11.900~~ - 6.900.

*VALIDO HASTA AGOTAR EXISTENCIAS. P.V.P. Recomendado

30 IDEAS NINTENDO

•1- La primera gran idea ya la has tenido: leer **Nintendo Acción**.
•2- Pero no cantes victoria, que aún te quedan otras veintinueve por leer. De momento, ponte **al día con** las noticias del **Next Level**.
•3- Ahora date un gustazo: encarga la 'peli' animada de Street Fighter.
•4- Por cierto, ¿estará también en **crisis el Madrid en la Liga del 'FIFA International Soccer'**?
•5- ¿Has visto ya Killer Instinct? Vaya pasada ¿verdad?
•6- Ahora aprende a hacer los combos siguiendo **nuestra guía**.
•7- Y mejor si lo haces al ritmo de la música de **Killer Cuts, el CD que regalan con el juego**.
•8- ¡Todavía no te has acordado de **'Yoshi's Island'**!
•9- ¿Qué opinan tus amigos de **la nueva imagen de Mario**?
•10- Participar en el concurso seguro que fue cosa tuya.
•11- Oye, que se acercan las Navidades y cada vez queda menos para que salga **Ultra 64. ¡A seguir llenando la hucha!**
•12- Empápate de Generación Ultra para ir abriendo boca.
•13- Claro, que antes todavía queda mucha traca por llegar. Pásate por la sección de **Previews** y luego nos lo cuentas.
•14- Cuál prefieres, ¿'Donkey Kong Country 2' o 'Mortal Kombat 3'?
•15- Échate una partidita a la recreativa del Mortal y así le vas cogiendo el aire hasta que llegue el juego de Super.
•16- Sigue escribiéndonos. Incluye tus propias ideas Nintendo.
•17- Busca **el enclave de 'Primal Rage'** y exprime a fondo las posibilidades de sus dinosaurios.
•18- La NBA debe estar a punto de comenzar. ¿Te has enterado de que Rodman se ha ido a Chicago?
•19- *Tranqui*, que en **'NBA Live 96'** se pueden hacer fichajes...
•20- Si hombre, si lo pone en la Super Star. ¿Es que no te la has leído?
•21- Acuérdate de **'Earthworm Jim 2'**. Está en las Previews.
•22- ¿Te gustó Waterworld? La verdad es que a Ocean no le ha ido muy bien con el juego.
•23- Claro, que luego lo han compensado con **'Weapon Lord'**. No te pierdas los **musculitos de sus personajes**.
•24- La que nos tienen preparada con **'Doom'**, ni os contamos.
•25- Veinticinco horas nos pasaríamos jugando a 'International Superstar Soccer de Luxe'. En la Preview encontrarás el porqué.
•26- **Acaba** esa partida de **'Illusion of Time'** que tenías pendiente. **Nuestra guía** te será de gran utilidad.
•27- Escribe a aquel amigo/a del verano que tanto te gustaba.
•28- Aunque no te pases mucho tiempo sin tocar tu consola.
•29- Repásate los juegos de la **Anticipación**.
•30- Busca, compara, y aunque encuentres 30 ideas mejores sigue comprando esta revista.

Equipo de Nintendo Acción soñando con las Navidades

Imágenes 'Final Fight 3' y 'Megaman X3'

Capcom va por 'las terceras'

Lo que el mes pasado os adelantábamos por escrito os lo contamos con imágenes en este número. Aquí tenéis las primeras pantallas de **'Final Fight 3'** y **'Megaman X3'**, dos de los nuevos juegos que prepara la compañía Capcom.


Final Fight 3


Megaman X3

El primero será un **24 megas** con **cinco protagonistas a elegir** (Haggard, Cody, Guy, Dean y Lucia) y una **segunda barra de energía** para ejecutar ***death moves***. Tiene buena pinta, ¿eh?

En cuanto al **segundo**, apuntad sus **16 megas** y el posible empleo del **chip C4** desarrollado por la compañía japonesa. Una, pues, de tecnología punta.

Segunda parte de 'Front Mission'

'Gun Hazzard' se anuncia en Japón

'Front Mission: Gun Hazzard' es el título de la segunda parte de 'Front Mission', un juego de **SquareSoft** con robots de combate por medio del que ya os dimos cuenta en su día.



Esta secuela de **32 megas** y batería para salvar partidas verá la luz **en Japón el próximo 3 de enero**, y cambiará el campo de batalla isométrico que caracterizaba las peleas de la primera parte por otros en los que **primará el scroll lateral**. Por supuesto, nada se sabe sobre su eventual salto al mercado occidental. Como siempre, a esperar toca.

Se celebró en Tokio el FEW 95

Los nipones se fueron de feria

A finales de agosto, se celebró en la capital japonesa una nueva edición del **Famimaga Earth World**. Las principales compañías presentaron sus últimas novedades. Como es natural por aquellas latitudes, los RPG centraron la atención, y aunque **SquareSoft** y **Enyx** se llevaron la palma, por allí estuvo también la gente de Capcom, Banpresto o Interplay.

Tintín, su último fichaje del cómic

Infogrames continúa viviendo del cuento

Los franceses de Infogrames siguen *chupando* del cómic. Tras 'Los Pitufos', 'Astérix y Obélix' o 'Spirou' (en Sega), ahora le toca a Tintín. Será una adaptación para la **Super** de *Tintín en el Tíbet*, con **16 megas**, **13 niveles** y gráficos que emplearán hasta **650** cuadros de animación para el sprite del reportero.



Se llama 'SD F1 Grand Prix'

Un nuevo clon de 'Mario Kart'

El estilo 'Mario Kart' sigue imponiendo su ley en los juegos de conducción. La poco conocida compañía **Video System** se encarga de recordárselo a los jugones de Super Famicon en Japón con su **'SD F-1 Grand Prix'**, un juego con **protagonistas animales** y varias **vistas a elegir**. ¿Veis las similitudes?



El golf sigue gustando en Japón

¿Te hace una partida en St. Andrews?

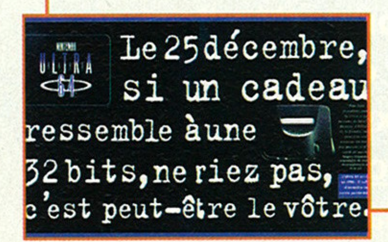
La última idea de los nipones para echarse unos hoyos sin salir de casa se llama **'St. Andrews'**, un simulador (**12 megas**) con una **vista isométrica bastante novedosa**, y la posibilidad de que participen varios jugadores con el ***multitap***. ..Y luego no se comen un colín en el campo profesional.



Seis páginas en la revista Player One

Publicidad para Ultra 64

No sabemos si tiene el pase oficial, pero el caso es que en el último número de **la revista francesa 'Player One'** aparecen nada menos que seis páginas de publicidad dedicadas a **Ultra 64**. Además, en algunas se incluyen **unas fotos** de la consola vista desde arriba que, la verdad, **no habíamos observado antes**. Boquiabiertos nos hemos quedado.



EL CONFIDENCIAL

de Nintendo Acción

Salud camaradas. El Confidencial comienza esta vez con una sonrisilla maliciosa motivada por **el extraño caso** de la versión de **'Street Racer' para Game Boy**. Escuchad, escuchad, que la cosa tiene tela. El primer capítulo fue el anuncio desde estas mismas líneas de que tal juego estaba siendo programado por **Ubi Soft**. El segundo, la **réplica** (que publicamos en el número pasado) desde la misma Ubi de que tal **rumor** era completamente **falso**. Nada que objetar, si no fuera porque en el último número de una revista británica **hemos podido ver con nuestros propios ojos ¡las primeras imágenes del juego!** Lo dicho, que se nos ha quedado una sonrisa de pícaros que no podemos con ella.

• Entramos ya en materia comentando la posibilidad de que **los Zelda de NES** reciban un tratamiento All-Stars similar al recibido por Mario en su día y se conviertan en **un solo cartucho de Super**.

• Pese a que 'Mortal Kombat 3' todavía está despegando en los formatos caseros, ya **se empieza a hablar de la cuarta entrega** del juego. Se rumorea que **'MK4'** se apuntará al carro de las **perspectivas tridimensionales y los cambios de plano** que tanto se llevan hoy en día en los juegos de lucha.

• Y nos quedamos con **'Mortal Kombat 3'**, pero esta vez con la versión de Super que está a punto de salir. Como siempre, los rumores sobre posibles **personajes secretos** se disparan, así que apuntad: en el centro de la pantalla de selección de personaje hay una ventana que se abre y se cierra en la que aparece **Smoke**. ¿Será posible jugar con él? Pues eso dicen, como dicen también que habrá alguna forma de **hacer jugable a Shao Kahn**. Y ahí no acaba la cosa, porque la cara de **Toasty** sigue apareciendo de vez en cuando en la pantalla, y se comenta también la posibilidad de jugar al **Galaga** haciendo algún truquillo.

• Al hilo del Mortal, sabed que **Williams** ha estado trabajando durante un año en un nuevo arcade de lucha en 3D titulado 'War Gods'. Lo sabroso del caso es que usará el hardware de U64 empleado en 'KI'.

• Por cierto, ya que 'Killer Instinct' ha salido a relucir os anunciamos que **'Lobo'**, el juego que prepara **Ocean**, tendrá **personajes renderizados** al más puro estilo de Cinder, Sabrewulf y compañía. Lo veréis en Super Nintendo.

• Vamos ahora con la **Gran N**, que parece confirmar sus intenciones de poner su firma en dos **juegos de Ultra**: uno con **Mario** de estrella **y** el otro **un Final Fantasy RPG**. Costarían 10.000 yenes.

• Lo dejamos por hoy en compañía de **Nintendo** y de sus cifras de venta. Desde su salida el pasado 5 de agosto, **'Super Mario World 2' ha vendido ya un millón de cartuchos en Japón**, y se estima que puede llegar a tres o cuatro millones. Nintendo of America, por su parte, tiene previsto vender al otro lado del charco dos millones de unidades de 'Killer Instinct' antes de fin de año.

Por Javier **Abad**



Nintendo ficha a LucasArts y desarrolla un nuevo sistema de almacenamiento para su Ultra 64

Las dos últimas maniobras de Nintendo empiezan a aclarar el panorama de Ultra 64 tras, al menos, un par de meses a pan, agua y Super. La información llega en el último momento, posiblemente en el mejor momento para que Nintendo vuelva a crear expectación cara a la presentación de su consola en el Shosinkai de Tokio. Ya sabéis, dominio de la estrategia de comunicación.

Dos **golpes de efecto**, casi de mano, han tambaleado los cimientos del videojuego en Japón y Estados Unidos. Luego llegará el seísmo al resto del mundo. Primero, **la revista oficial de Nintendo en USA,** Nintendo Power, acaba de **hacer oficial un nuevo y flamante fichaje para el Dream Team** de programadores. **Lucas Arts**, una de las compañías TOP en el mundo del software (Star Wars, Dark Forces, Full Throttle) está enfrascada desde hace tiempo en un **poderoso programa multigénero** que se llamará **'Shadows of the Empire'**: una enriquecedora **mezcla** entre el popular **X-Wing** y el venidero **Quake** (la gran secuela de DOOM), de **Id Software**.

'Shadows of the Empire' combinará **aventura, acción y fases de combate espacial** sobre una perspectiva 3D a primera persona. Dice Nintendo Power que el juego **empleará todas las posibilidades poligonales**, texturadas claro, de que es capaz el hardware Ultra; dice también que se desarrollará en mundos mucho más realistas y complejos de lo que hemos visto hasta ahora, y apostilla que a todo esto debemos añadirle unas **fases de cruzada espacial en las que en realidad nos sumergiremos en una auténtica película de ciencia ficción**.

Lucas y Nintendo han coincidido en que es muy probable que el **juego esté listo coincidiendo con el lanzamiento americano** de la máquina, en marzo del año que viene. Y también han dejado la puerta abierta a **nuevas colaboraciones**, sobre todo en cuestión de aventuras gráficas.

Segundo golpe de efecto, y órdago a la grande de Nintendo

Otra interesante historia. ¿Recordáis que **Nintendo había decidido no apostar por el CD Rom como sistema de almacenamiento para su Ultra**, porque lo consideraba un soporte aún demasiado lento?, ¿recordáis también que se marcó como **objetivo desarrollar un nuevo sistema** que evitara la limitación de memoria de los cartuchos y ofreciera un **acceso casi inmediato a la información**? Pues bien, esa panacea ya está planeada, estudiada y casi ejecutada. El mismo **presidente de Nintendo of America, Mr. Arakawua**, se encargó de anticiparlo al mundo: se llama **'Bulky Media'** y promete tal cantidad de maravillas que ni siquiera los chicos de Nintendo 'conocen'.

Fue durante una entrevista que el mandatario concedió al **magazine japonés 'Dengeki Super Famicom'**. Arakawua explicó que Nintendo tenía planeado lanzar un nuevo sistema de **almacenamiento magnético** aproximadamente un año después de que la máquina se pusiera a la venta en todo el mundo.

A continuación vamos a especificaros las **características técnicas** de este invento, que han trascendido a la prensa. Son todas muy provisionales, así que mejor no deis nada por hecho.

El 'Bulky Media' **emplearía mini discos de 4 pulgadas** con capacidad para grabar de **100 a 150 megabytes de información** e incorporaría una **RAM de 2 megabytes**. El soporte **optimizaría la capacidad de proceso de la CPU de Ultra 64** y, según especulan los técnicos, sería **8 veces más rápido que las unidades de CD** que incorporan Saturn y PlayStation, y hasta **4 veces más rápido que las unidades de cuádruple velocidad** que se están incorporando a los PC más rápidos y modernos del mercado.

El precio del Bulky Media **rondaría los 230$**, aunque es bastante probable que al final acabase costando **menos de 200 dólares**.

Aunque aún no se conocen ni forma física ni detalles del diseño, lo cierto es que todas las fuentes consultadas apuntan a una **especie de 'add-on' que se incorporaría a un puerto de Ultra que muy probablemente sí esté ya diseñado**. ¿Que si sería **opcional**? Nos imaginamos que sí, más que nada porque va a tardar en aparecer y durante ese tiempo muchas compañías pondrán a la venta un montón de juegos en cartucho.

Pero bueno, eso ya forma parte del terreno de la especulación. Mejor nos esperamos al **fabuloso Shosinkai de Tokio**, la feria en que Ultra 64 va a dar la cara y de la que, seguro, **habrá un antes y un después.**

Falta ya muy poco para que Ultra 64 enseñe las garras. Será en una feria que se celebrará en Tokio entre el 24 y el 26 de noviembre. Y habrá nada menos que 100 Ultras conectadas a los primeros 10 juegos que verán la luz.

64 News

Hiroshi Imanishi, ejecutivo de Nintendo Japón, ha declarado en el diario **Ashai Evening News** que 'no se puede decir que Sega y Sony han tenido un buen comienzo por vender un millón de máquinas. Tienes que **vender entre tres y cinco millones** para estar realmente contento con la situación.' Afirmaba el periódico que hasta marzo de este año había un parque instalado de **14 millones de Super Famicom en Japón**.

Para Europa y USA fue **Project Reality**, primero. Con el tiempo, la cosa se quedó en **Ultra 64**, y hasta la fecha no ha habido cambios. En Japón, se pasó de Proyecto Realidad a **Ultra Famicom** (de lo que se entera uno), y ahora dicen que hay bastantes posibilidades de que la consola acabe llamándose **Nintendo 64**. Repetimos, en Japón.

Informaciones aparecidas en el rotativo nipón **Nikkei English News** afirman que **Nintendo, Square y Just System Corp.** están desarrollando un **módem para Ultra 64**. Este periférico, cuyo estado actual de fabricación se desconoce, permitirá acceder a la **línea de servicios interactivos** que estas tres compañías tienen previsto poner en funcionamiento. A través de dicha línea, los usuarios de Ultra 64 podrán practicar **karaoke on-line**, realizar **operaciones bancarias, compras** o visualizar demos de próximos lanzamientos.

Virgin ya ha deshojado la margarita Ultra 64. Tras mi y un rumores, casi se da por hecho que la compañía inglesa ya tiene en cartera el primer juego para la consola de Nintendo. Su nombre provisional es **Stacker**, parece que irá de **puzzles** y dicen que podría estar preparado para la **primavera del 96**.

Capcom y **Konami** también pasarán a formar parte del 'Dream Team' de Nintendo en breve. Ambas compañías ya han planificado un par de juegos para Ultra 64. De Konami se espera una versión actualizada de su **Perfect Eleven**. Y de Capcom, ¿quizá un **Street Fighter**?

Titus explota la imaginación de los 16 bits

Olvidado el mal sabor del batacazo 'Lamborghini American Challenge' y aún con la miel en los labios del éxito 'Prehistorik Man', Titus está a punto de lanzar una nueva ofensiva sobre las posiciones Super Nintendo. Nada menos que cinco títulos prepara la compañía francesa, en una inteligente maniobra que ofrece unas cuantas razones más a los usuarios de la Super para esperar la llegada de Ultra 64. A continuación, la pasada Titus en 16 bits.

Una base simple para juegos endiabladamente divertidos. No se pretende más. Habrá algo de tecnología, innovación con tendencia al **3D** y la **perspectiva isométrica**, nuevos carácteres en liza y hasta argumentos **cyberpunk**, pero la idea continuará invariable. El éxito de la fórmula 'Prehistorik Man' casi ha forzado a **Titus** a explotar el esquema más clásico y también con menos riesgos. Los **cinco cartuchos** que la compañía francesa tiene previsto comercializar **a finales de este año** jugarán a lo que a todos nos gusta: el salto, la plataforma, el disparo y los personajes familiares. Otra cosa será ver cómo estos chicos han trasladado a la pantalla todos esos ardides. Porque vale que no se hayan complicado la vida en el estilo, pero el usuario demanda modernidades y humor, y gusto y muchos argumentos para comprar cartuchos.

Eso está resuelto. **Espectáculo no os va a faltar**. Ni humor, ni gracias, ni originalidad, por supuesto. En algunos casos, ofertarán plataformas en cantidades abismales, o puzzles o situaciones para romperse el cráneo; en otros, además, echarán imaginación a la jugada y colocarán cerdos en papeles protagonistas, o escenarios de cine o colegas que se transforman en cualquier cosa; y por si acaso no os convence la operación, ojito a las **capacidades técnicas**: 256 colores en pantalla ('Oscar'), scrolles multidireccionales ('Realm'), diseños gráficos más allá de las posibilidades de la máquina ('Power Piggs') y en todos los juegos un excelente aprovechamiento de la memoria.

La hora de Titus está cerca. A ver quién es el valiente que se atreve a dar el salto a la nueva generación perdiéndose un buen chaparrón de cartuchos para la Super. Anda, anda, atreveos.





el encanto de Incantation lo simplemente divertido

Titus (desarrollado 'in house')

Fecha de lanzamiento: Finales de 1995

Descubrirás: **Siete mundos de plataformas** con tres niveles cada uno, zonas ocultas, **hechizos mágicos** y muchos otros items que recoger, hasta **veinte monstruos finales** (vaya careto el de los monstruos), personajes entrañables, libros cargados de claves, un reino que empieza siendo féliz y todo **el sabor de la magia servida en plataformas.**




con todo el Power Piggs sabor de los cerdos más dulces

Titus (desarrollado por Radical)
Fecha de lanzamiento: Finales de 1995

Descubrirás: Una **pandilla de cerdos metida a empresaria de un 'donut bar'**, un malo muy malo que quiere **destrozar el local**, armas y misiles con sabor a chocolate y mermelada, y un diseño gráfico muy al estilo 'cartoon', que es lo que se lleva.

Whizz estilo isométrico para un arcade de los de antes




Titus (desarrollado por Flair)
Fecha de lanzamiento: Finales de 1995

Descubrirás: un arcade a caballo entre las plataformas, el salto y la persecución, un **estilo gráfico imaginativo, cargado de humor**, trampas, puzzles; la revelación jugable del año.

llegó la hora Oscar del espectáculo

Titus (desarrollado por Flair)
Fecha de lanzamiento: En breve

Descubrirás: Una nueva estrella en el mundo de las plataformas que a la postres es **un ser que se transforma en mil personajes**, siete mundos 'hollywoodienses' en los que arrasar, **scroll multidireccional, 256 colores en pantalla**, sonidos y efectos especiales a lo grande, una ciudad de nombre 'Movieland' y un look total de dibujos animados.








Realm ciberpunk a tope

Titus (desarrollado por Flair)
Fecha de lanzamiento: Finales de 1995

Descubrirás: Un **'shoot´em up'** localizado en el año 5069, tras la decimosexta guerra intergaláctica, un poderoso organismo biomecánico dotado de vida propia, **cinco mundos para explorar** y un argumento, en definitiva, de los de morderse las uñas.







Compañía: Nintendo/Rare

Memoria: 4 megas

Lanzamiento: Diciembre

Killer Instinct

La portátil tambien se atreve con juegos de Ultra

Ya se han quedado con el personal en la Super. Ahora, los 'asesinos de la lucha' se pasan a Game Boy para seguir pegando fuerte.

Que vueltas da la vida. Killer Instinct, el que se anunció en su día como **primer juego para U64**, resulta que va a salir también en la pequeña de Nintendo antes que en la nueva consola. Pero oye, **nosotros tan contentos**, porque de lo que se trata es de que todos podamos disfrutar a tope del juego **de lucha que está rompiendo moldes** tras su reciente aparición en los 16 bits.

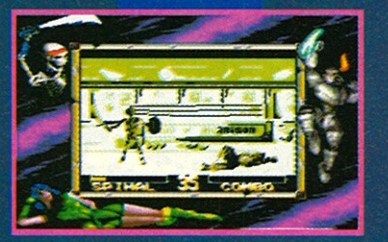
Nintendo y Rare se acercan hasta la portátil con la experiencia que da el haber programado ya un juego juntos (**Donkey Kong Land**), y como se las saben todas van a dejar pasar el temporal de títulos de lucha que están saliendo para Game Boy para así lanzar su Killer a lo grande en diciembre. Por el camino **se van a quedar dos de los personajes, Cinder y Riptor**, pero el resto llegará puntual a la cita (incluido el jefe Eyedol). Vendrán preparados para **repetir todos los golpes** que les están llevando a la fama, y proclaman que **no van a perder** en este peculiar trasvase ni uno sólo de los alucinantes combos que realizan en SNES.

Tres modos de juego (torneo, versus y práctica) y **un marco rompedor + 256 colores** para jugar con el **Super adaptador GB** redondearán un lanzamiento que espera dejaros sonados. ¡Estooo, perdón! Queríamos decir que será sonado (¿en que estaríamos pensando?).



La versión portátil de 'Killer Instinct' *imitará los escenarios y el estilo que visteis en Super Nintendo. Además, añadirá un coqueto marco a la pantalla.*





A la izquierda, *el aspecto que tendrán las animaciones previas a los combates.*



Cinder y Riptor se caerán del plantel, *pero el resto de personajes podrá hacer los mismos golpes que sus hermanos mayores.*



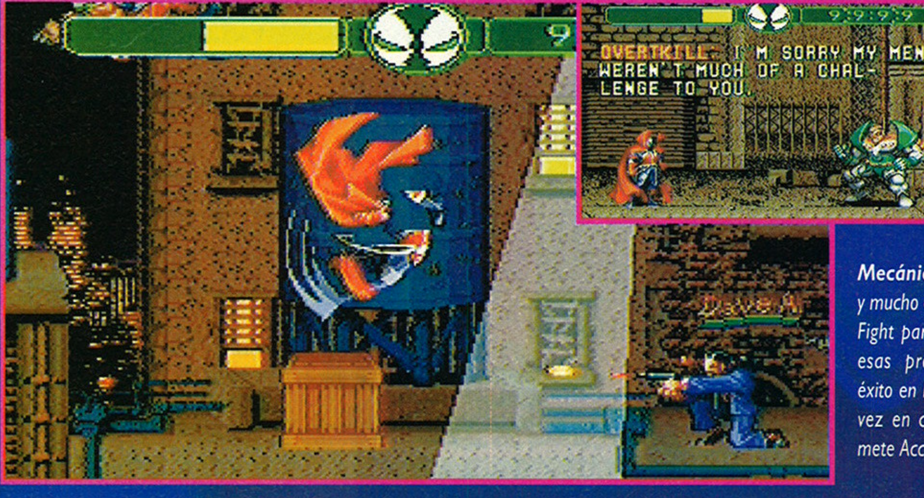
Spawn
el número 1 en cómics quiere repetir puesto en videojuegos



Acclaim ha vuelto a meter 'mano' a otra licencia de éxito. 'Spawn', protagonista del cómic más vendido en los Estados Unidos durante los dos últimos años, se dispone a dar el salto a la Super desde el traje simbiótico -¿o era biótico?- que le devolvió a la vida.

Fue un espía que trabajaba para el gobierno, en la sombra y con excelentes resultados. Alguien quiso acabar con él. Pero volvió a la vida. **Ahora, un traje le permite respirar, vivir y reflexionar sobre su venganza**. También fue, y es, un cómic de increíble éxito en EE.UU. Tanto, que a su creador, **Todd McFarlane**, le reconocen por la calle y le piden autógrafos. **Spawn** no tiene forma pero se nos hace bajito aunque poderoso y protagonizará, antes de acabar el año, una **segunda aventura** en la que comprobará cómo fluyen sus artes en la pantalla en lugar de sobre un simple papel.

El colega repartirá golpes a diestro y siniestro frente a un ***beat´em up*** de muchísimos megas, ecléctico, de los que se saborean con el tiempo. Y se dejará bañar en una piscina de **sonidos de Silos y acción a lo 'Final Fight'**, con golpes especiales incluidos. Poco más hemos adivinado sobre este tipo, tan sólo que no le debéis perder la pista.

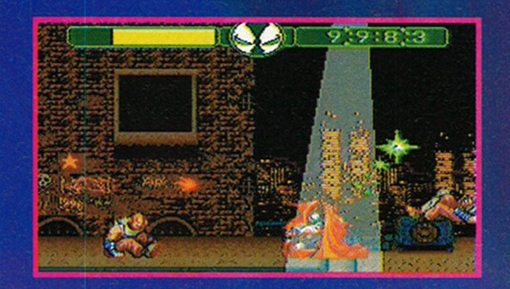


Mecánica cómic *y mucho estilo Final Fight para otra de esas proezas de éxito en las que de vez en cuando se mete Acclaim.*









Antici pación

Compañía: Acclaim

Memoria: 24 megas

Lanzamiento: Noviembre

Cutthroat Island

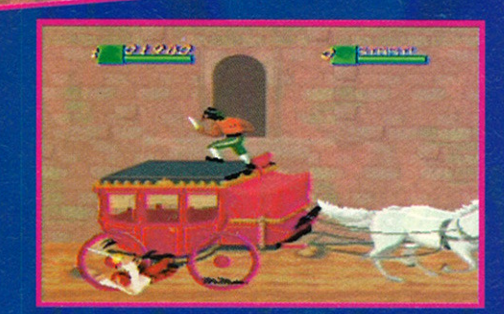
el pirata patapalo y una bella moza se enzarzan por un tesoro

Acclaim sigue empeñada en demostrarnos que el cine es lo suyo. En una de estas van a rodar una película en lugar de convertirla a videojuego. Lo último en que se han metido huele a cine, lleva marchamo de éxito y gasta unas protagonistas de alucinar.

En España han titulado la película **'La Isla de las Cabezas Cortadas'**, pero de momento nuestro juego se llamará **Cutthroat Island**. Como ya habéis supuesto, y más si os habéis dado de bruces con el nombre de **Acclaim** por alguna parte, será una conversión del film que ha rodado **Geena Davis** y que dentro de muy poco se estrenará en nuestro país. Ahorramos comentar que el videojuego seguirá fielmente las directrices del guión de la peli, y nos metemos en harina.

Cutthroat Island ha sido programado por el equipo de **Software Creations** (Plok, Super Off Road, Solstice II) y bajará a los bits SNES a finales de noviembre. Irá, como la peli, de **piratas** y estará protagonizado, como la peli, por una pelirroja dama de espadas en mano que se batirá en duelo con todo bicho viviente. El objetivo de este **beat´em up con arrojos laberínticos** será encontrar un tesoro, cuya historia se remonta a peleas entre hermanos, venganzas y corrupción. Pero como lo que interesa es el desarrollo, pues venga, **dibujo fino, sprites muy estilizados**, movimientos ágiles, animaciones óptimas y un mapeado preciosista que se desenvolverá entre niveles horizontales urbanos, verticales entre riscos y cavernas misteriosas. Habrá opción para dos jugadores y un par de modos de juego entre los que elegir. Y para concluir: colorines a tutti-plen, gran juego de luces y efectos de sombreado muy majetes.



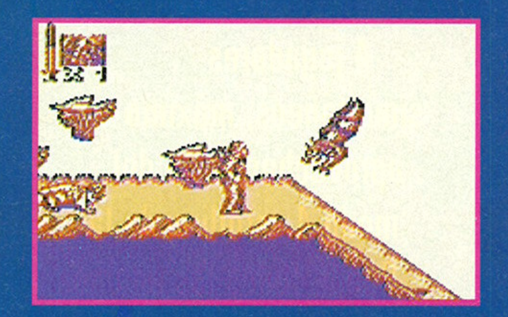


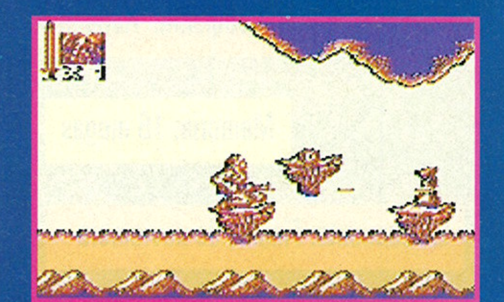


Os sorprenderá la calidad de sprites y escenarios que ha Acclaim ha diseñado para su juego de piratas.









Compañía: THQ

Memoria: 2 megas

Lanzamiento: Noviembre - Diciembre

Return of the Jedi

Igualito, igualito que en la película

Lo que faltaba por llegar: una versión portátil de la última Guerra de las Galaxias. Y de THQ, que últimamente se está rebelando como una de las más prolíficas compañías en el arte de programar en Game Boy. Bueno, mientras las cosas le sigan saliendo tan bien, uno no tiene que objetar. Y, por lo que parece, la receta portátil Han Solo, Leia y Luke está quedando en su punto.



***Hasta cinco héroes para elegir** y toda la parfernalia galáctica en una versión jedi del gran juego para Super Nintendo que JVC editó hace un tiempo.*

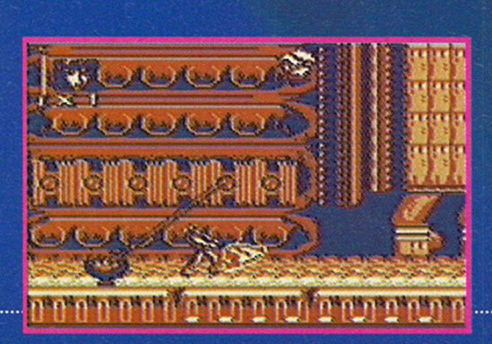
Salvando las distancias, THQ y Black Pearl (programadores a la sazón) están intentado trasladar el cartucho Super Nintendo de **'Super Return of the Jedi'**, a otro de 2 megas, mucho más pequeñito, que además se lleva a todas partes. Ya sólo el esfuerzo merece recompensa y estos chicos están haciendo lo posible por trasladar al menos toda **la emoción, las fases y** hasta **la técnica que** tanto **asombró a los jugadores SNES**.

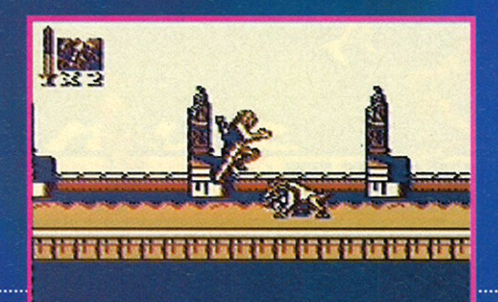
Hemos tenido acceso a una eprom muy avanzada del juego y, sí, parece que se va a respetar lo prometido. Lo prometido pasa por poder seleccionar a los **cinco héroes del film** (sólo tres al principio: Luke, Chewacca y Leia, dos se unen más adelante: Han Solo y Wicket, el ewok), también por **nueve fases** que terminan en un enfrentamiento con el lado oscuro de la fuerza y, como extras, unos cuantos **niveles de pilotaje y habilidad** a bordo del halcón milenario, un speeder y esas motos tan fantásticas que se recorrían los bosques de Ewok sorteando árbol tras árbol.

La mecánica alternará la **plataforma *beat´em up* con niveles aéreos y frontales de arriesgado pilotaje**. ¿Y todo en sólo 2 megas? Bueno, **los gráficos se resentirán un poco**, pero no sólo de sprites vive el humano, ¿verdad?









Antici pación

NBA give'n go

la fiesta del basket es sólo para tallas grandes

Compañía: Konami

Memoria: 16 megas

Lanzamiento: Finales de noviembre

4 jugadores simultáneos, máximo aprovechamiento del modo 4 scrolling de la Super, todos los equipos de la NBA. El basket de Konami será una fiesta, un 'acid party' con antecedentes de coin-op y gráficos en talla grande. En noviembre habrá tiempo para alucinar.

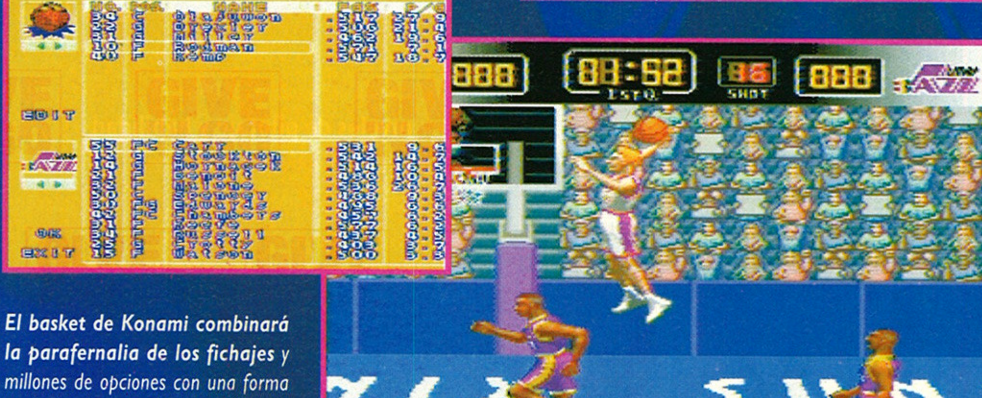












El basket de Konami combinará la parafernalia de los fichajes y millones de opciones con una forma particular de entender los gráficos de un jugador de baloncesto. Enoooormes.

¿Está todo inventado en la NBA? Bueno, depende. Hay NBA Live, también NBA Jam y hubo, antaño, un juego que se llamaba Hyperdunk, era de Konami y jugaba a distinguirse de los demás en métodos, técnica y hasta nombre, ya habéis visto. Lo último que prepara la factoría japonesa del arcade tiene toda la pinta de hacer lo propio, distinguirse, unos años después, de lo que está aterrizando últimamente en cuestión de tiros de tres. NBA Give'n GO será la **conversión a 16 bits** del festín recreativo **Slam Dunk**, una de las coin-op más populares de Konami.

A diferencia del Live de Electronic Arts o el Jam de Acclaim, éste nos invitará a jugar casi **a ras de campo**, sobre una perspectiva algo más elevada pero en plano, como aquel que dice. La vista nos permitirá disfrutar de unos **jugadores tamaño 'pilsen'** equipados con trajes made in USA. De unas **animaciones bien conseguidas** y de un **apabullante scroll** que sugiere un aprovechamiento óptimo del modo 4 de la Super.

En otro orden de cosas, destacamos la posibilidad de **cuatro jugadores simultáneos, los modos arcade, playoff** o temporada y hasta la opción para diseñarte tu propio equipo. Algo muy de moda en cartuchos que pretenden veracidad. Todo, a finales del mes que viene.



¡Si te divertiste con la película no te puedes imaginar cuanto lo harás con el juego!
Disponible en Super Nintendo
THE MASK™
©1995 New Line Productions, Inc. All Rights reserved. THE MASK™ and related characters are trademarks of New Line Productions, Inc. Black Pearl Software is a trademark of T•HQ, Inc.
URBAN STRIKE™
THE SEQUEL TO JUNGLE STRIKE
¡LA MÁS AVANZADA TECNOLOGÍA MILITAR EN TUS MANOS!
A la Venta a mediados de Noviembre
T•HQ INTERNATIONAL
Urban Strike and Jungle Strike are trademarks of Electronic Arts.
Electronic Arts is a registered trademark of Electronics Arts.
Black Pearl Software is a trademark of T•HQ, Inc. © 1995 T•HQ, Inc.
Distribuidos por:
ArcadiA
software, s.a.



DOOM

Te sorberá el seso. Te atrapará. Y acabará contigo.

Una misión arriesgada: trasladar a la Super el arcade que ha levantado más pasiones sin saber si se está aún a tiempo de arrasar. Un objetivo: sobrevivir a la amenaza de un espacio en el que la vida es sólo un juego. Y un resultado: tras muchos meses de programación, fases de acuerdos, negociaciones y dudas, el gran Doom estará en breve en las Super de todos los que no teman al vacío.



Algo extraño ocurre en **Phobos**, una de las lunas de Marte en las que el ejército ha estado llevando a cabo **experimentos secretos**, y vosotros sois los encargados de descubrirlo. Se os ordenó vigilar el perímetro mientras el resto de vuestra tropa de asalto entraba en la base, pero algo acabó con ellos.

Ahora **debéis entrar solos**. Sea lo que sea, sabéis que os está esperando allí, pero no hay vuelta atrás. Un paso más y os habréis sumergido en la **apasionante aventura de 'Doom' en Super Nintendo**.

Tras conocer el éxito con el juego original de **PC**, **el título de ID Software** parecía destinado a reaparecer en un soporte como la Ultra 64. Sin embargo, y por fortuna para todos los que juegan a la **Super, Ocean y Sculptured Software** (el grupo que programó 'Mortal Kombat II') se van a encargar de que haga antes la oportuna parada en los **16 bits**, siguiendo así la misma trayectoria de otro bombazo como 'Killer Instinct'. La ocasión lo merece porque, tras el intento fallido de 'Wolfenstein 3D', son muchos los que están deseando disfrutar de un cartucho de este tipo en su **SNES, una consola que** hasta ahora **no había probado el verdadero sabor de un arcade de visión subjetiva**.





Marine vs marine. *Una vez dentro de la base espacial, os enfrentaréis a antiguos compañeros ahora enloquecidos.*



Avanzar 'a sangre y fuego'. *El 'Doom' de Super tendrá 22 niveles, con lo que perderá 5 respecto al original de PC.*

Para los que no estéis muy al tanto, este tipo de juegos se caracteriza fundamentalmente por la **visión en primera persona**. O sea, que no controláis a un sprite tradicional, sino que lo que aparece en pantalla lo hace desde la perspectiva con la que lo apreciarían vuestros propios ojos.

Otro rasgo que los define es la **autonomía total de movimientos** a través de un mapeado enorme lleno de pasillos y habitaciones. En ellos esperan **innumerables enemigos** a los que tenéis que disparar en duelos frente a frente, ganando el que sea más rápido con el gatillo.

Gracias a estas dos premisas, que cumple al pie de la letra, **'Doom'** conseguirá implicaros en la acción de una forma total para vivir una experiencia similar a la que proponía el argumento de 'Alien'. **Seréis vosotros mismos los que os juguéis el pellejo** cuando decidáis abrir la siguiente puerta sin saber qué os espera al otro lado, cuando os mováis a vuestro antojo por largos y oscuros corredores, cuando dobléis la siguiente esquina y, por supuesto, cuando os encontréis perdidos sin saber hacia dónde ir.

Y es que ésa es otra de las consecuencias inevitables del juego, el **recorrer todos sus recovecos** en busca de llaves, items que os darán energía, nuevas armas que añadiréis a vuestro arsenal (y que podréis cambiar a vuestro antojo), llaves que abrirán puertas hasta entonces infranqueables y, al final, la salida de la fase (habrá



La importancia de llamarse DOOM

'Doom' *es uno de los pocos títulos que puede presumir de haber* ***dado nombre a un género****. Pese a que el juego de* ***ID Software*** *no fue el primer* ***arcade subjetivo*** *en aparecer, el* ***éxito de la versión para PC*** *propició que se hablara de juegos 'tipo Doom' cuando lo que se quería era definir su pertenencia a un estilo que* ***combina la perspectiva en primera persona con la investigación*** *de un extenso y laberíntico mapeado.*

La ***Super*** *ya tenía en* ***'Wolfenstein 3D'*** *(otro de los títulos míticos de ID Software) un antecedente* ***no demasiado afortunado*** *de este tipo de programas, así que será* ***ahora con 'Doom'*** *cuando los usuarios de los 16 bits puedan* ***disfrutar*** *plenamente de* ***un género*** *que parece haber* ***tomado nueva fuerza con la aparición de las consolas de última generación****.*

Títulos como ***'Kileak the Blood'*** *(PlayStation) o* ***'Deadalus'*** *(Saturn) son el aperitivo del gran acontecimiento que supondrá para los incondicionales de la* ***Gran N*** *la futura salida de un* ***'Doom' para Ultra 64****. De momento, y al igual que ha ocurrido con 'Killer Instinct', el honor se lo lleva la Super.*

La Ficha

• Ocean/Williams •
• Super Nintendo •
• Arcade •
• 16 Megas + FX2•
• Noviembre •



Siempre en guardia. *La perspectiva subjetiva dominará la acción en todo momento. Sólo podréis ver vuestra arma.*





En busca de interruptores. *Cualquier detalle en la pared podrá ser el interruptor que os abrá paso a una de las numerosas habitaciones secretas que tendrán los escenarios.*



Combates al aire libre. *Aunque los primeros niveles sean subterráneos, la acción también saldrá al exterior.*

22 niveles en total).

De ponerle la atmósfera adecuada, se encargarán **un sonido tenebroso y unos gráficos oscuros** siempre a punto para darle el toque de inquietud necesario a cada momento. Además, gracias a la ayuda del **chip FX2** conseguirá ejecutar una larga lista de **rotaciones de 360 grados,** acercamientos y alejamientos a los que obliga vuestra libertad de desplazamiento.

Por el camino, habrá algunos *peros* para los perfeccionistas. **Se perderán texturas en suelos y techos respecto al original de PC**, e incluso habrá un claro **efecto de pixelación** cuando os acerquéis a objetos y enemigos, pero eso **no impedirá que os asombréis** al ver de qué forma se mueve cada escenario en torno vuestro.

Ya os hemos puesto en antecedentes. A partir de ahora y hasta el día en que salga a la venta (en breve, por cierto) no puede haber lugar para la distracción. **Necesitaréis los cinco sentidos para enfrentaros a la tensión** que os espera cuando os plantéis frente a **'Doom'**. Una vez que estéis dentro, ya no podréis pedir ayuda, porque nadie acudirá a rescataros. Entonces **sólo tendréis un objetivo: sobrevivir**. ¿Os atreveréis a probarlo?



Arriba y abajo. *Investigar los escenarios de 'Doom' os obligará a subir, bajar, navegar y no parar de moverse.*



A tirar del mapa. *Este práctico mapa servirá para que no os perdáis dentro del laberinto de habitaciones de cada fase.*





Heridas de batalla. *Los continuos enfrentamientos con vuestros enemigos siempre os harán perder energía. Afortunadamente, la presencia de items revitalizadores será también constante.*





¿Primos de Alien? *Pues su procedencia no está demasiado clara, pero lo que sí os podemos asegurar es que la cara de cabreo de monstruitos como éste de la derecha no presagia nada bueno para vuestra salud.*

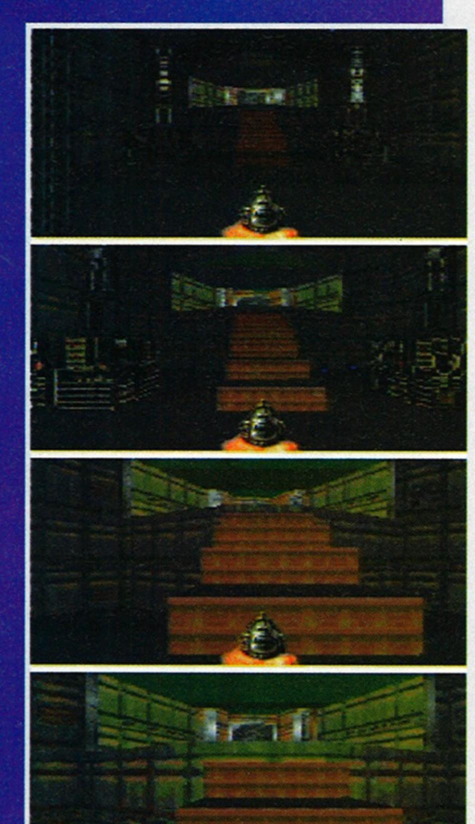




Mucha 'caña' al chip FX

El mes pasado os contábamos que ***'Yoshi's Island'*** *supondría la demostración de que el chip Super FX2 no tiene que limitarse sólo a mover polígonos.* **'Doom'**, *sin embargo, va a ser precisamente un vasto ejercicio del manejo de* **decenas y decenas de formas poligonales** *a cada nuevo paso que deis, en cada nueva habitación en la que oséis entrar.*

La **libertad de movimientos del protagonista**, *intrínseca a los juegos de este tipo, obligará al chip a realizar constantes* **rotaciones, acercamientos y alejamientos** *de los elementos que conformen los escenarios. La escalera que aparece en la tira que os hemos preparado ilustra nuestro comentario.*







¡Estás rodeado! *Niveles como éste, en el que os encontraréis rodeados de enemigos, os obligarán a disparar a una velocidad de vértigo. Si no, lo pagaréis con vuestra vida.*



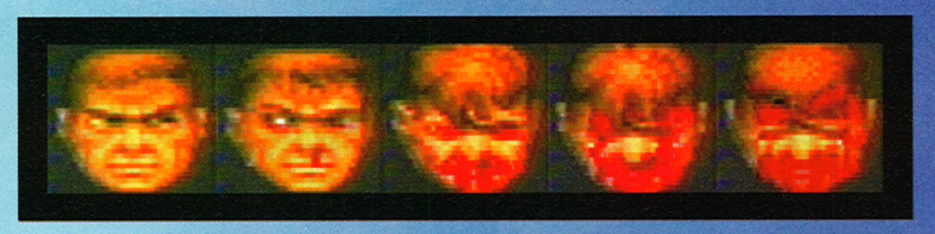
Armas para dar y tomar. *Como veis en esta imagen, vuestro arma no será siempre la pistola con la que iniciaréis la aventura. Más adelante podréis recoger otras más potentes.*



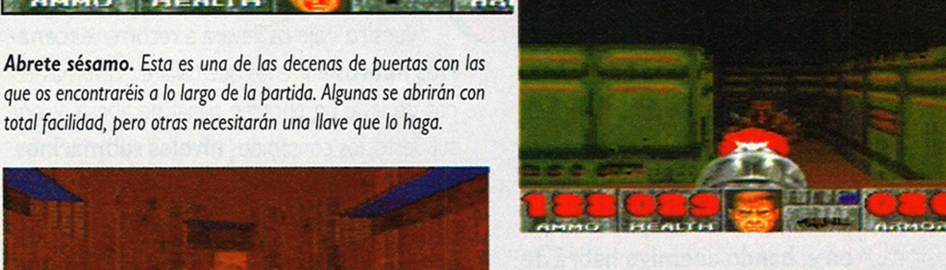
Tras su rotundo éxito en PC, 'Doom' se prepara para aterrizar únicamente en las Super de los que estén dispuestos a jugársela en el Mundo de lo Desconocido. Efectos especiales de primera, emoción y tensión son los avales del juego que ha dado nombre a un nuevo género.

Solo ante el peligro

El gran atractivo de **'Doom'** *estará en la forma en que* **atrapará al jugador desde el primer momento**. *La visión subjetiva significará que no habrá un personaje en pantalla que os represente, sino que seréis* **vosotros mismos los que os juguéis la piel** *cuando abráis la siguiente puerta sin saber lo que espera tras ella. La progresiva transformación de* **vuestra cara** *en un amasijo de* **heridas y sangre** *contribuirá a potenciar esta sensación. Como veis, la expresión es de lo más realista. Descarada, apuntillamos.*





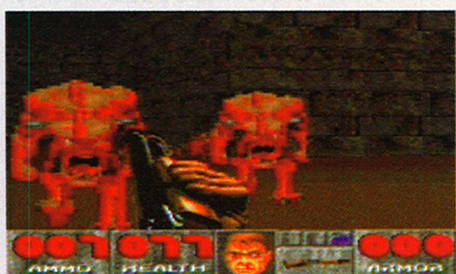


Abrete sésamo. *Esta es una de las decenas de puertas con las que os encontraréis a lo largo de la partida. Algunas se abrirán con total facilidad, pero otras necesitarán una llave que lo haga.*



El enemigo en la lejanía. *La estructura de los escenarios de 'Doom', dominada por largos y oscuros corredores, creará una atmósfera de lo más inquietante en la que sólo sabréis que el enemigo puede aparecer en cualquier momento.*





Potente, pero limitada. *Las armas que vayáis recogiendo serán más poderosas, pero tendrán una munición limitada.*

DONKEY KONG

• Nintendo / Rare • Super Nintendo •

¿Aún no crees en la reencarnación de los monos?

Cuando dos chimpancés se ponen serios no hay nadie que pueda pararles. Y si encima han raptado a su mejor amigo, entonces será mejor que os preparéis para cualquier cosa. Incluso para el regreso del juego que cambió la vida de tu consola.



Ya es irremediable. No se puede hacer nada. La secuela más caliente del momento está a punto de caramelo para que podamos recrearnos de nuevo con **los magníficos gráficos renderizados de la familia Kong**. 'DKC 2' será otra bomba, una nueva explosión en el mundo Nintendo que volverá a dejar impávidos a fanáticos y noveles. A continuación, un avance de lo que espera en este DKC 2.

Lo primero, algo que ya sabíais: los **protagonistas serán Diddy y Dixie**, una monita monísima que se unirá al famoso chimpancé en su búsqueda del gran **Donkey, que ha sido raptado por los Kremlings**.

Pero ella no será la única debutante en el nuevo reino de los monos, porque a **Funky**, **Cranky** y compañía se les unirán también **Swanky Kong** (presentador de un concurso de fases de bonus) y **Wrinkly Kong** (una profesora que os enseñará cómo jugar). Además, conoceréis a nuevos animales que os ayudarán en algún momento de la partida. Y **en el bando enemigo habrá de todo**: desde viejos conocidos con traje nuevo (de pirata principalmente) hasta malos que harán su presentación estelar.

Las **plataformas seguirán siendo la tónica general** en este **'Diddy's Kong Quest'**, donde habrá elementos clásicos, como **los barriles**, junto a otros, como los mástiles y las velas del **galeón de King K. Rool**, que os recordarán a **'Donkey Kong Land'** (GB).

Vuestro viaje os llevará a recorrer **escenarios nuevos** entre los que hallaréis cavernas llenas de lava, un enorme panal de abejas y, por supuesto, los consabidos **niveles submarinos**. Allí tendréis la oportunidad de poner en juego **nuevos movimientos** que os permitirán engancharos con vuestra cola, planear con la coleta de **Dixie** o lanzar a vuestra compañera para alcanzar plataformas más elevadas.

Y claro, puestos a alucinar en colores, atención al lado técnico, pues este cartucho nos demostrará cómo sacar el máximo partido a **la asombrosa técnica ACM**.

'DKC 2' llegará a España **a finales de noviembre**. Será entonces cuando sintamos en nuestras carnes la potencia real de Nintendo.



COUNTRY 2

• Plataformas • 32 Megas • Diciembre •

Vuestros amigos los animales. Los animales seguirán teniendo un papel importante en el juego. A los ya conocidos como el rinoceronte Rambi (abajo) se les unirán otros nuevos como la serpiente saltarina que aparece a la izquierda de este pie de foto.

Saludad a Wrinkly. La familia Kong se verá aumentada con nuevos personajes, además de Dixie. En la imagen de la izquierda tenéis el aula en el que Wrinkly Kong dará sus clases sobre cómo avanzar en el juego.

¡Mirad que hábil! Diddy Kong seguirá tan vivaracho como en la primera parte, pero para la ocasión incorporará nuevas habilidades, como ésta que luce en la imagen superior: colgarse de la cola.

El juego de Swanky. Swanky Kong será otro de los nuevos personajes que se incorporará a 'Donkey Kong Country 2'. Cuando os encontréis con él, podréis participar en una especie de concurso televisivo en el que tres juegos diferentes harán las veces de fases de bonus.



La maravilla continúa. Del conjunto de estas pantallas podéis sacar una conclusión: el espectáculo de la técnica ACM continuará en 'DKC2'. Por cierto, a la izquierda tenéis la araña que ayudará a los dos monos.

MORTAL KOMBAT 3

¿Te acuerdas del juego que te hizo sentir escalofríos?



Estás nervioso y no sabes el motivo. Un sudor frío recorre tus manos, tus músculos están en tensión y el ritmo de las pulsaciones aumenta. De repente, la adrenalina invade tu cuerpo, y al fin lo comprendes: acabas de leer que 'Mortal Kombat 3' está cerca.



La historia se va a repetir por tercera vez. A los asiduos a los salones recreativos no les pillará de nuevas, porque el arcade ya llevaba un tiempo en la calle, pero para **los fanáticos de la Super** sí puede ser **un *shock*** volver a tener **toda la fuerza, toda la sangre y toda la violencia** que caracteriza los **combates** de la serie **'Mortal Kombat'**.

En cualquier caso, unos y otros deben estar interesados por el resultado final de la conversión, y aquí estamos nosotros para contarles lo que les espera desde que el logo de la presentación aparezca en pantalla hasta que el atronador grito de ***Finish Him!*** ordene terminar el combate.

Tras algunos *dimes y diretes*, finalmente **Acclaim** se va a hacer cargo de un proyecto firmado por **Sculptured Software** que volverá a repetir las excelencias técnicas que le llevaron a disputarse con 'Street Fighter' la primacía del género de lucha. Ahora, 'Killer Instinct' quiere ponérselo difícil a ambos, así que **'MK3' deberá hilar muy fino para mantenerse arriba**.

De entrada, repetirá las excelencias técnicas que tanta fama le dieron, si bien se apreciará un notable **avance en la calidad de las digitalizaciones de los personajes**, algo todavía más evidente si tenéis la oportunidad de confrontar las imágenes que os mostramos con las de las dos entregas anteriores. Y, por supuesto, allí estará también **la sangre** que tanto dio que

LA FICHA

• Acclaim •
• Super Nintendo •
• Lucha •
• 32 megas •
• Noviembre •



Contraseñas secretas

*Los **Kombat Kodes**, una especie de passwords que se introducirán en la pantalla que precede a los combates del modo versus, serán la llave que permitirán **cambios en los combates**. Cómo obtenerlos y sus efectos sobre la acción (¿luchar con personajes secretos?, ¿hacer desaparecer la barra de energía?...) forman el torrente de especulaciones que acompaña cada nuevo **'MK'**.*

¿Un final feliz?

*La espectacular manera de terminar los combates ha dado fama a **'MK'** y se ha convertido en un sistema copiado sin pudor por otros juegos. **Fatalities, Babalities y Frienship Moves, los posibles finales de la segunda parte** se verán completados **ahora** por la presencia de **Animalities**, unas combinaciones que transformarán al jugador que los realice en una bestia sin piedad.*

*Para ejecutarlos tendréis que haber perdido un asalto y haber realizado un **Mercy**, un movimiento que dará un último aliento al rival derrotado.*







Tres caminos. *Ahora habrá tres caminos (corto, medio y largo) a elegir en cada nivel de dificultad del modo torneo.*



A dos alturas. *En algunos escenarios será posible mandar al enemigo al piso de arriba tras alcanzarle con un gancho.*

Será una pasada plantarse de nuevo ante los obsesivos movimientos finales, la sangre, la fiereza, la violencia y el espectáculo de la serie Mortal Kombat, a través de una tercera entrega aún más demoledora que las anteriores.



¿Catorce personajes? *Este será el plantel "oficial" de luchadores. De personajes ocultos y demás ya hablaremos.*



Agárralo como puedas. *Una de las novedades de 'Mortal Kombat 3' será la posibilidad de realizar presas como ésta.*



hablar en su día, si bien esta vez el **modo gore por fin se incluirá en el menú de opciones** después de su sonada ausencia en el primer **'MK'** y de su obligada presencia en el segundo.

Aspectos gráficos aparte, lo que explica en gran medida el éxito de **'Mortal Kombat'** es que la segunda parte fue realmente diferente de la primera. No había dudas sobre si merecía la pena comprársela. Todo el mundo sabía que en aquel cartucho iba a encontrar **algo distinto**, y no hay demasiadas sagas de videojuegos que puedan presumir de eso precisamente.

Con este tercer capítulo, el reto vuelve a estar sobre la mesa, y seguro que estáis intrigados por saber qué os prepararán sus creadores esta vez. A grandes rasgos, las **novedades** serán éstas: **1**) Habrá **catorce personajes** frente a los siete de 'MK' y los doce de 'MK2', y que conste que sólo contamos a los elegibles desde el principio. Ya habrá tiempo para hablar de luchadores secretos. **2**) **A Fatalities, Babalities y Friendship Moves se les unirá** ahora una nueva forma de terminar los combates: los **Animalities**. **3**) En las peleas a dos jugadores, será posible introducir unos **códigos a modo de passwords que variarán algunos aspectos de la acción**. **4**) El sistema de combos se verá potenciado por la **presencia de una segunda barra de energía** y la aparición en pantalla de mediciones de cada serie de golpes.

Parece que sí, que va a haber **material suficiente como para volver a sorprenderos**. Pero como eso todavía está por ver, lo único que os podemos asegurar es que noviembre será un mes mortal. ¿Sabéis lo que eso significa? De momento, empezad a temblar.



Nociones de 'Combología'

*Los combos en **'MK3'** estarán condicionados por **una segunda barra de energía**, que indicará vuestra capacidad para realizar estos golpes. Terminada la serie, aparecerá en pantalla **el número de golpes y el porcentaje de daño** recibido por vuestro rival.*

El gran día está cerca. Coged aire, cerrad con fuerza los puños y preparaos para la nueva invasión MK. ¿Que para cuándo el cuarto? Pensad mejor en el que llegará, seguro, para Ultra 64.

¿Quién es quién en el nuevo 'Mortal'?

Kung Lao



MK3

*• Se nota que ha trabajado en el gimnasio, porque lucirá una **nueva imagen más esbelta**. Ahora, hasta se atreverá a descubrir su pecho.*
*• Su **sombrero seguirá siendo un arma temible**.*

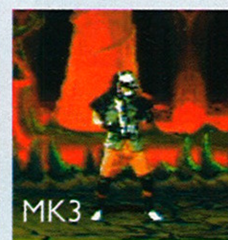
Shang Tsung



MK3

*• Era el jefe final del primer MK, pasó a ser **seleccionable en el segundo y seguirá así en el tercero**.*
*• Eso sí, al tío le debe gustar la cirujía plástica, porque cada vez **aparece más joven y con menos arrugas**.*

Kabal



*• Uno de los **debutantes** en esta tercera parte.*
*• Su verdadera identidad será un **total misterio**.*

Cyrax



*• Un **ninja biónico** que tendrá la misión de acabar con Sub-Zero.*
*• **Es gemelo de Sektor**.*

Kano





*• **Se perdió 'MK2'** (sólo aparecía como elemento ornamental de un escenario) pero **retornará en esta entrega**.*
*• Pero los años no habrán pasado en balde: lucirá una **cabeza más limpia y brillante** que una bola de billar.*

Sheeva





*• **Pertenecerá a la misma especie que Goro y Kintaro**, los lugartenientes del "malo" en la primera y segunda parte respectivamente.*
*• Ella, sin embargo, **estará disponible desde el inicio**.*

Jax





*• Le conocimos en 'MK2' realizando fatalities en los que **arrancaba los brazos a sus oponentes**.*
*• Ahora, Jax probará de su mismo jarabe, apareciendo con **dos prótesis mecánicas como brazos**.*





Y tan amigos. El concepto de los Friendship seguirá siendo el mismo, pero el resultado, obviamente, será distinto.



La voz de ultratumba. Mensajes como éste seguirán viniendo acompañados de la clásica voz cavernosa en off.





Motaro, el nuevo lugarteniente

Los guardianes del jefe final siempre han sido uno de los aspectos más espectaculares de **'MK'**. Lo fueron **Goro** en el primer juego y **Kintaro** en el segundo, y lo será **Motaro en el tercero.** La misión de esta **especie de centauro** será intentar cortaros el paso en vuestro camino hacia **Shao Kahn**.





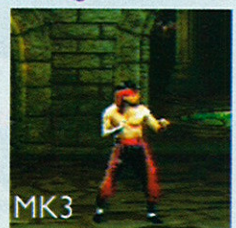




Luchando en 'The Bridge'. Estamos ante uno de los nuevos escenarios, que se caracterizará porque a simple vista creeremos que sopla el viento.

Liu Kang





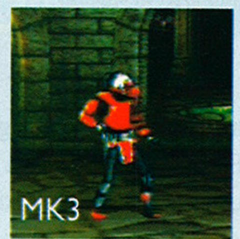
- El **campeón del torneo Shaolin** de artes marciales no faltó a los juegos anteriores y seguirá presente en éste.
- Sin embargo, su asesor de imagen trabajará duro para cambiar el **aspecto cutre** que tenía en la primera de todas.

Nightwolf



- Un **jefe indio** que protegerá a su pueblo.
- Con **Thunder**, de 'Killer Instinct', ya son dos.

Sektor



- Será otra de las **caras nuevas** del juego.
- En su periodo humano fue un asesino sin piedad.

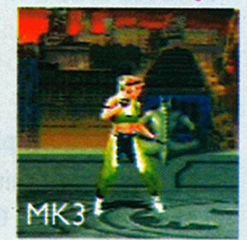
Sindel





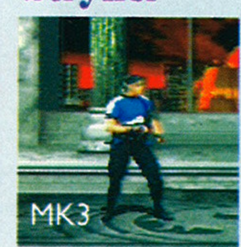
- Una **tigresa** tan bella como peligrosa.
- Años atrás **reinó el Outworld** junto a Shao Kahn.

Sonya



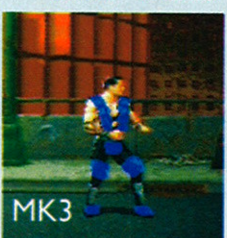
- Protagonizará, junto con Kano, el **regreso más esperado**.
- Seguirá siendo **muy ágil**.

Stryker



- Kurtis Stryker será el toque yanqui de 'MK3'.
- Sus **musculitos** y su gorra le delatarán.

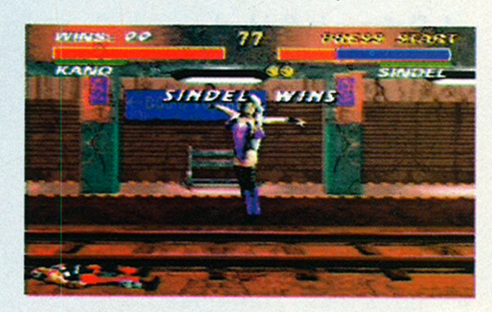
Sub Zero



- **Perderá a Scorpion y Reptile**, sus 'hermanos' de anteriores entregas.
- Aparecerá **sin máscara**.



Vaya con las chicas. Mileena y Kitana, de MK2, ya no estarán presentes en esta nueva entrega, pero su lugar en el bando femenino será ocupado por Sinder y Sheeva.



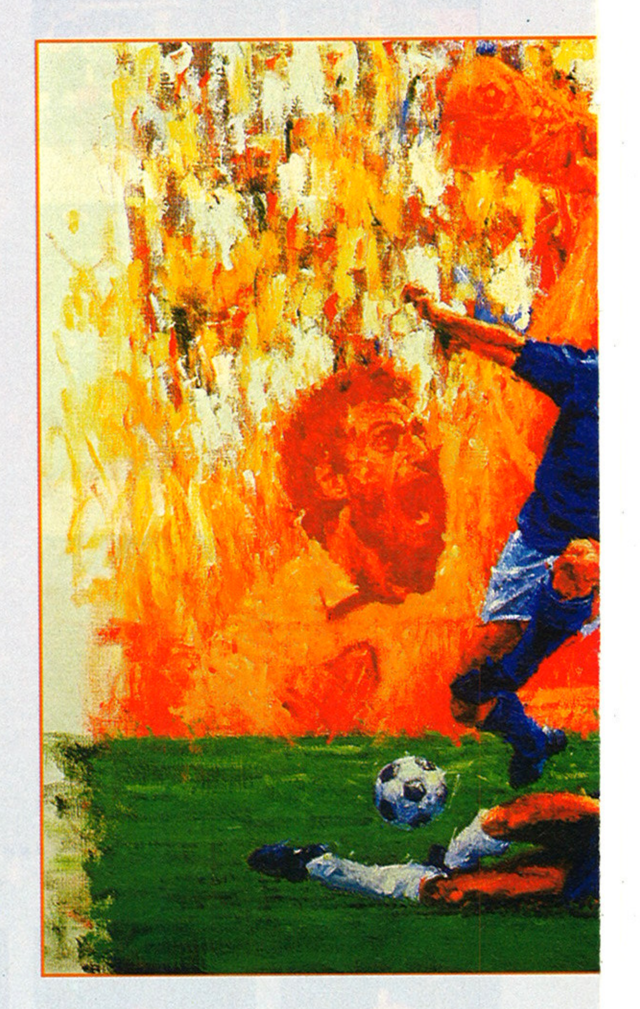


INTERNATIONAL SUPER

• Konami • Super Nintendo • Juego

20 razones para comprender qué es un fútbol 'de luxe'

Nos equivocamos. Konami sí podía mejorar su producto. Dimos por hecho que su cartucho era inigualable y no nos dimos cuenta de que cuando se habla de Konami, nada es imposible. Y lo demostraremos en esta preview.



Ésta va a ser una preview diferente. En ella vais a encontrar una enumeración simple, al grano, de todo lo que prepara Konami para su 'lujoso' juego de fútbol. Así os quedará claro el porqué de esta segunda parte.

1- Más equipos en liza

Se han **añadido 10 selecciones nacionales** al grupo de participantes. Tendremos un total de **36 escuadras** entre las que optar.

2- Con vocación de entrenador

Habrá **más estrategias** para elegir y opción para colocar a cada jugador donde más convenga según el estilo de juego elegido.

3- Revive la historia

La opción 'escenarios' te invitará a **rememorar 12 encuentros** de los pasados mundiales. Jugarás los últimos minutos, en situación límite, y se te **premiará según tu habilidad para cambiar el resultado**.

4- Defensa individual

Incluirá un sistema de marcaje al hombre, muy efectivo contra rivales de gran técnica.

5- Control total sobre las características de los jugadores

Podréis **modificar los nombres de los jugadores** y alterar sus características técnicas.

6- Tácticas que varían al momento



Cuatro estilos de juego: en **zona, al contraataque, con tiros largos, pases a banda**. El equipo se reorganizará con sólo pulsar L+R y uno de los botones elegidos.

7- Repite lo que quieras



Repeticiones al instante. Para que no te pierdas un buen regate o un gol genial.

8- Práctico marcador electrónico

El sorteo de campos, los **goles en el último minuto** se reflejarán en el vídeomarcador.



9- Todos contra todos

Cualquier combinación entre cuatro jugadores y la CPU será posible.

10- Diseña tu propia competición

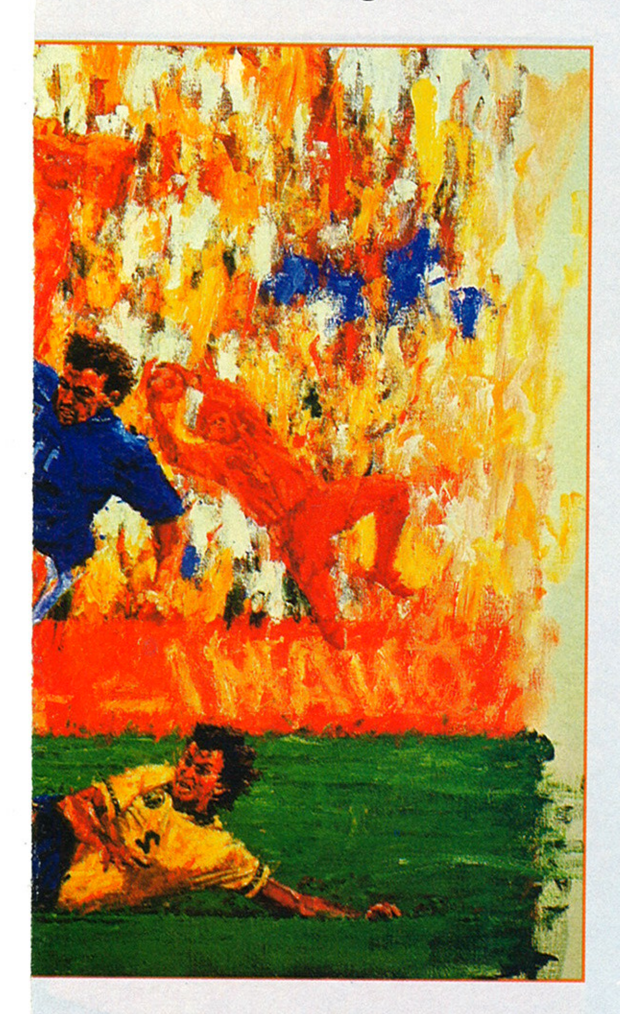
Opción para crear **miniligas de hasta seis equipos y torneos a 8 escuadras**.

11- Entrena para ganar

Dos tipos de entrenamientos. El **práctico**, para situarse. Y **el que puntúa**, para que aprendas a arrasar.

STAR SOCCER DE LUXE

de fútbol • 16 Megas • Noviembre •





12- El balón 'ondula'

El esférico se **abombará** tras una pegada de órdago. Mejor cuanto más cerca de la portería.



13- Nuevas combinaciones desde el mando de control



Tras los botones del pad se ocultarán **movimientos especiales**. Paredes, taconazos, remates de cabeza y carga legal con el hombro.

14- El portero no interactúa



En **modo manual, controlarás al cancervero** en cualquier momento, sin interactuaciones con el defensa. En **automático, el colega se lucirá** con salidas atropelladas, palomitas...

15- ¿Partidos a la japonesa?

Podrás decidir entre disputar **partidos al estilo europeo**, o algo más especiales, según normas de la **liga japonesa. O sea, sin tiempos extra**, ni minutos de basura.

16- La parafernalia de Konami

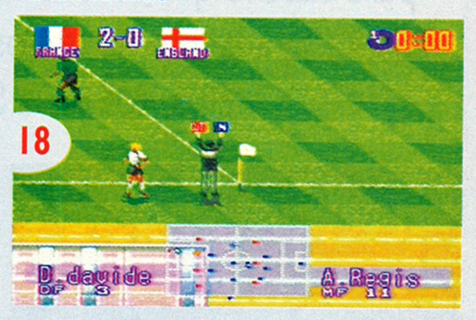
Podrás influir en los **niveles de salud del equipo**, alterar la cantidad de jugadores que salen al campo por ambos equipos o **fabricarte un portero perfecto**.

17- Ese juez de línea necesita gafas

Tanto el **árbitro**, que ya no irá de riguroso negro, como los **jueces de línea participarán activamente** en el desarrollo del partido.



18- Detalles que se aproximan a la realidad



Dicen que es el entrenador, a nosotros nos ha parecido el **delegado de campo haciendo sus funciones tras una sustitución**. Parece que este ser también grita en la banda.

19- Esto sí que es juego sucio



Saltarán a la vista los patadones y las entradas por detrás. Y si alguien tiene la mala suerte de caer lesionado, **ojito al camillero que entra al campo** y a la consiguiente **tarjeta rojiza que muestra el árbitro**.

20- Cada uno, en su lugar

Los **jugadores tendrán asignado un espacio en el campo**. Si **alguno permanece fuera** del esquema ejecutado por el entrenador, **su nivel de habilidad será anulado**.

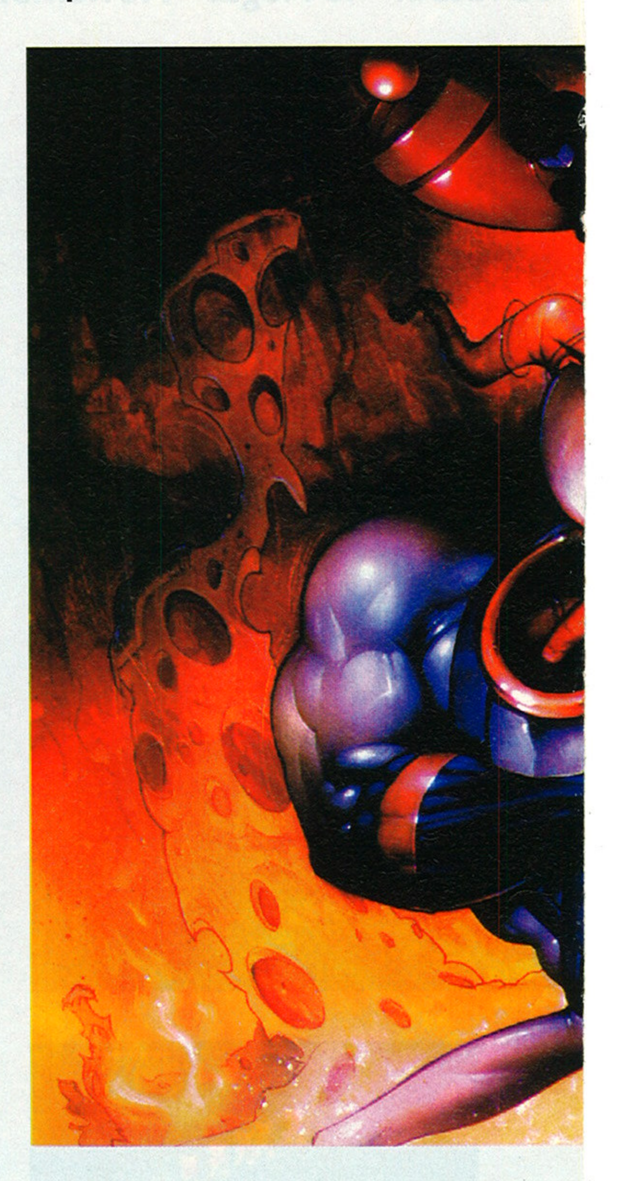


EARTHWO

• Virgin • Super Nintendo • Plataformas •

¿Estás loco? Prueba al nuevo Jim

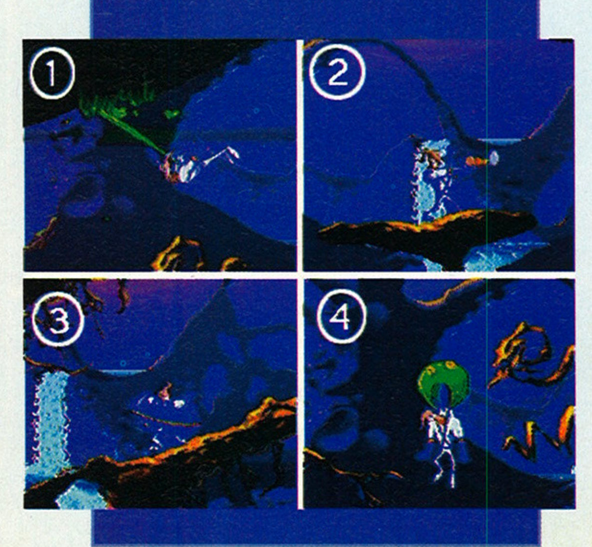
El líder de la generación CASP (Cachondos Aunque Sobradamente Preparados) vuelve al ataque. Se ríe del mundo, pero con distinción. Derrocha imaginación, pero sabe lo que se trae entre manos. La lombriz Jim se apunta ya a la lista de títulos que quieren revolucionar los circuitos de la Super este otoño.

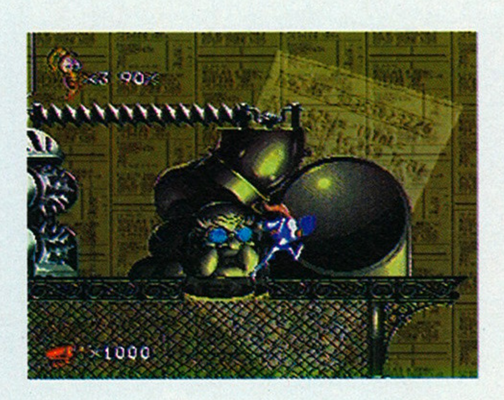


Preparado para la vida moderna

A Jim no le pillaréis en un renuncio porque el tío se va a preparar como nadie para esta nueva aventura. Prestad atención a los **nuevos poderes** *con que nos deleitará:*

- *Llevará a* **Snott a la espalda** *para usarlo de liana pegándolo al techo* **(1)**.
- *Será capaz de utilizar varias armas distintas combinándolas con los botones L y R* **(2)**.
- *Tendrá un movimiento especial para* **blindarse ante los ataques** *rivales* **(3)**.
- *Tirará del* **paracaídas** *(Snott otra vez) en las situaciones difíciles* **(4)**.





Por mucho que cambien los tiempos, en esto de los videojuegos sigue habiendo clases. Por un lado está la gran masa de desconocidos que tienen que trabajar duro día a día para ganarse el puesto. Por el otro, **la *beautiful* de los 16 bits**, un pequeño grupo de elegidos que no es que vivan de las rentas, sino que no necesitan demostrar nada a nadie porque la sola mención de su nombre es una garantía de calidad.

Uno de los que se ha instalado por méritos propios en esta particular *jet set* es **la lombriz Jim**, un simpático personaje que asombró con su primera aventura y ahora regresa con un cartucho que repetirá fórmula y conceptos: **grandes dosis de imaginación y toneladas de humor y calidad técnica**.

Para esta ocasión, los de **Shiny** se exprimirán la *sesera* un poco más con la intención de regalaros a un **Jim** todavía reconocible por su inimitable aspecto, pero con **notables diferencias** respecto al original: ahora llevará al verde y viscoso **Snott** de la primera entrega **a la espalda**, lo que le servirá para poder pegarse al techo, ampliará su gama de movimientos y, sobre todo, podrá elegir entre diferentes armas, cada una recomendada para una ocasión especial.

Además, **volverá a sorprenderos** con situaciones de juego que os harán conducir una nave en perspectiva isométrica, abriros camino en un hormiguero a base de disparos, atravesar una lluvia de tenedores y saleros mientras saltáis de filete en filete o participar en numerosos subjuegos. Y todo ello condimentado con unos gráficos originales y a veces casi surrealistas creados con la técnica **Animotion II**, especialmente recomendada para mejorar la fluidez de los movi-

RM JIM 2

• 24 Megas • Noviembre •



mientos (llegará a manejar **2000 cuadros de animación**) y crear escenarios más llamativos, en los que también estará presente el **modo 7**.

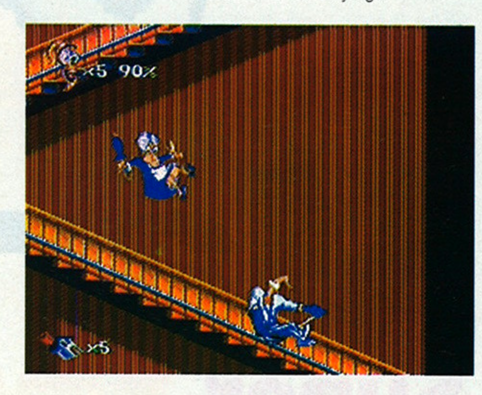
Parece que el nuevo **Jim** apunta alto. Y nosotros tan contentos, pues con éste y otros títulos se nos presenta un otoño muy calentito.



Caminante no hay camino. *En el interior de un hormiguero, Jim tendrá que abrirse camino a base de disparos. La rapidez será importante, porque el tiempo irá en su contra.*



Una fase suculenta. *Escenarios tan peculiares como éste, abarrotados de comida, serán la tónica del juego.*



Peligro: abuelas. *El objetivo de este nivel será subir por la escalera evitando los paraguazos de las viejecitas que caen.*





¡Esa fiesta, que no **decaiga**!

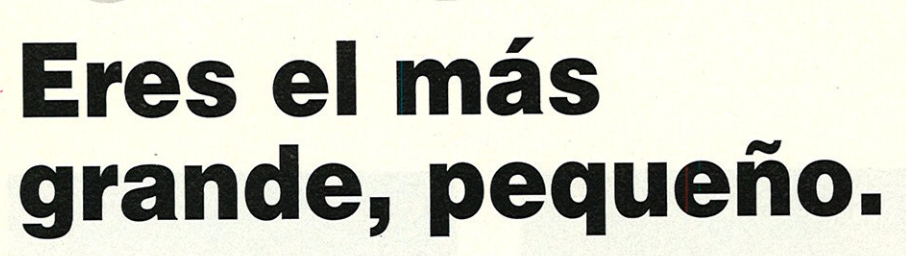
Los **toques de humor** casi absurdo, entre otras cualidades, hicieron famoso al primer **'Earthworm Jim'**. Éstos se van a mantener en la segunda parte, y como muestra aquí tenéis este botón tomado de la primera fase. Nuestra lombriz llegará a un aparentemente apacible estanque que ocultará a un monstruoso guardián bajo una pecera. ¿La solución? Retroceder en el mapeado hasta una **piara de cerdos**, cargar con uno y tirarlo por un tobogán para que entre a presión en la pecera.

Así el camino estará despejado hasta la siguiente barrabasada de la gente de **Shiny**.









Eres el más grande, pequeño.

Yoshi´s Island

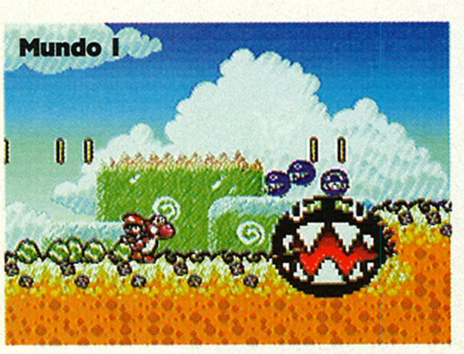


Super Mario World 2

Cuando estábamos buscando un titular adecuado para esta Super Star nos venían a la mente todo tipo de ideas a cada cual más horrenda, pero completamente esclarecedoras: que si **el regreso del número uno**, que si Miyamoto vuelve a ser la estrella, que si la Super se hace más grande con este juego...

Todo explicaba la categoría y el empaque de **'Super Mario World 2'**, que es una bomba de relojería 'plataformera' lista para estallar. En **'Yoshi's Island'**, el creador de Mario, **Shigeru Miyamoto,** ha dado un toque renovador a la serie que le hizo famoso, pero manteniendo el espíritu y la mentalidad que siempre caracterizan a los juegos del fontanero italiano.

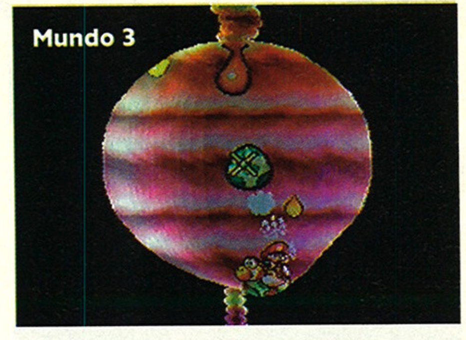
Aquí le vemos **en su más tierna infancia** y siempre (o casi siempre) **a lomos de Yoshi**, que es quien realmente le saca las castañas del fuego. También aparecen elementos clásicos como las tuberías, las plantas carnívoras, los Koopas y muchos otros enemigos de anteriores aventuras. Sin embargo, todos han sufrido una **renovación gráfica** acorde con el estilo del juego: trazo grueso y apariencia infantil sí, pero escondiendo a duras penas una ima- ➤



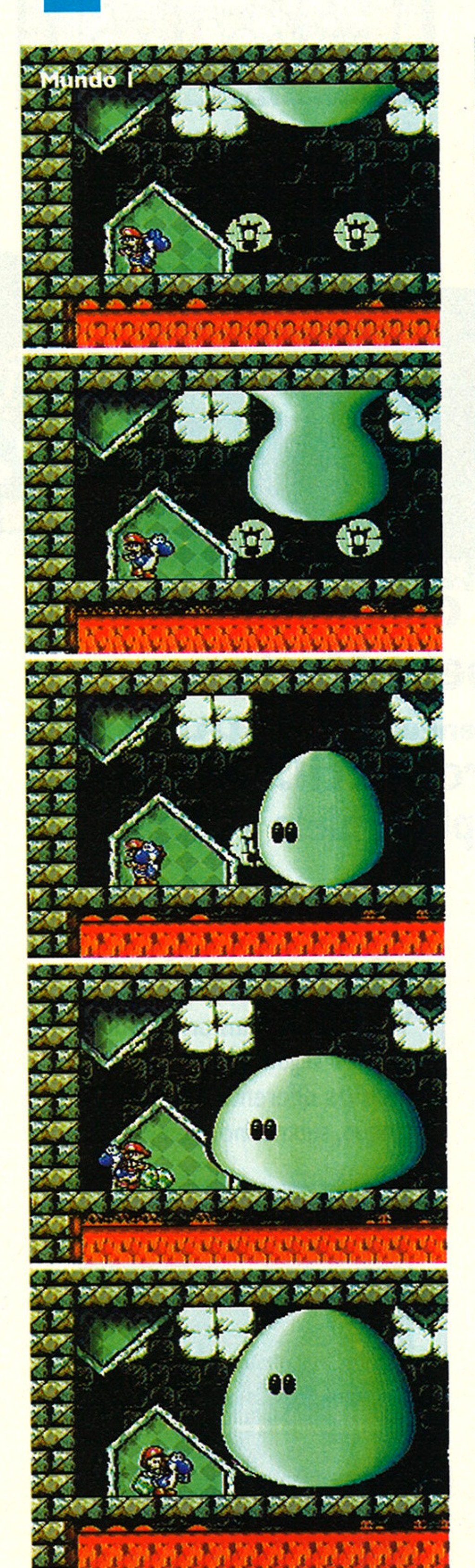




Por encima de otros aspectos, la portentosa imaginación que se respira hasta en el último rincón de cada fase es lo más destacable en esta nueva y sorprendente aventura de Mario.

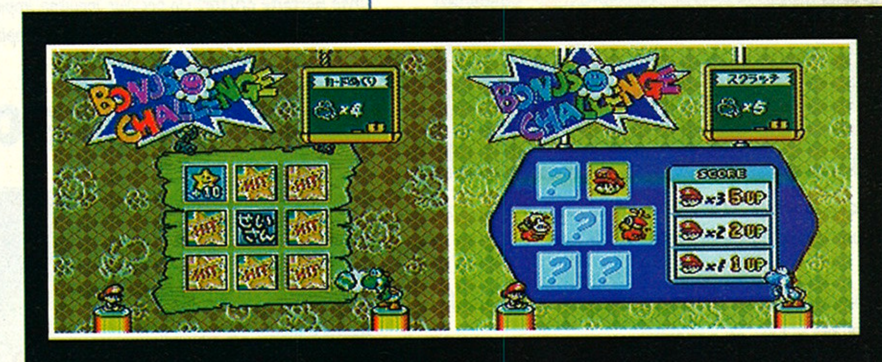


La imaginación en el estómago. *¿Os habíais encontrado antes a algún enemigo final con forma de estómago de rana?*



Ya no hay enemigos sólidos. *Los cambios de forma de este enemigo son un ejemplo del empleo del FX2 en el juego.*

Las locuras de Miyamoto



No todo son plataformas en **'Yoshi´s Island'**. Una **ruleta** que hay al final de cada nivel puede convertirse en la puerta de entrada a unas divertidas fases de bonus en las que se ponen en juego diversos premios. Además, algunas habitaciones secretas ocultan **subjuegos** de los que podéis sacar provecho.

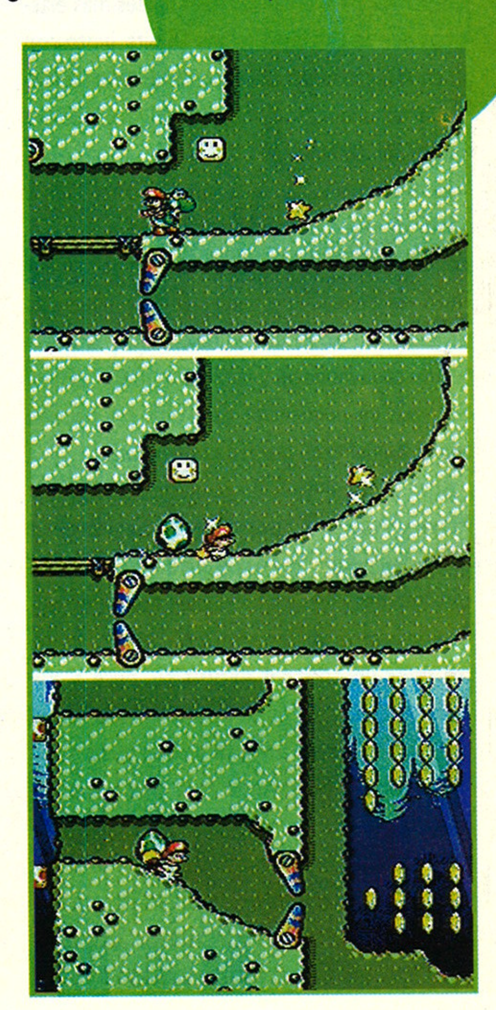


Yo a éste le conozco. *Muchos enemigos son viejos conocidos de juegos anteriores. ¿Recordáis a los fantasmas?*



¡Corre Mario, corre!

La estrella que en anteriores juegos hacía a **Mario** invencible le permite ahora dejar a **Yoshi** aparcado durante un rato y ponerse a correr para recoger todas las monedas posibles.



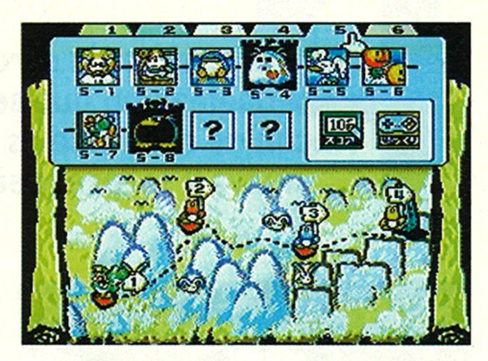
Yoshi's Island Super Mario World 2



Exceso de riego. *El exagerado tamaño de esta planta carnívora la convierte en un temible jefe de fase.*



¿Me permite cruzar? *Un peculiar 'inquilino' impide a Mario cruzar el río. Quizá con un disparo cambie de opinión.*



Volviendo de visita. *Este funcional sistema de ficheros hace posible que 'revisitéis' las fases que hayáis completado tantas veces como queráis, en busca del 100% final.*

ginación desbordante puesta en cada detalle que aparecen en pantalla.

Y que no se os ocurra sacar conclusiones fáciles, porque esa apariencia simple es sólo la trampa que os prepara **uno de los cartuchos más técnicos que han aparecido en los últimos meses**. El empleo del **modo 7** para hacer rotar el escenario o a algún enemigo y, sobre todo, el depurado dominio del **chip FX2** para crear los jefes finales más elásticos que se han visto en los 16 bits, junto con unos **magníficos efectos tridimensionales**, gracias al movimiento de polígonos, se encargan de demostrarlo.

La aventura está sólidamente construida a partir de una gran jugabilidad y un objetivo claro: **divertir sorprendiendo**. **'Yoshi's Island'** se desarrolla a través de **seis mundos** divididos en otros tantos niveles (hay **dos jefes** en cada mundo), y la meta es lograr al final del viaje un porcentaje del 100% (se pueden salvar **hasta tres partidas** distintas).

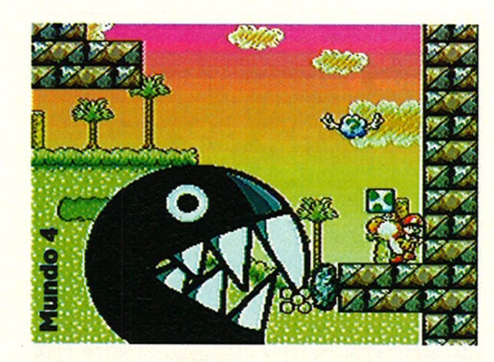
Aquí se esconde todo el meollo de **'Super Mario World 2'**, porque para alcanzar ese pleno hace falta **ir recogiendo diferentes elementos** (flores y monedas) que se esconden en lugares insospechados. Cuenta a vuestro favor un **control exquisito**, pese a que **Yoshi** se pase a veces de frenada, y **una gama de movimientos amplia y oportuna**.

El juego puede parecer fácil tras pasar los primeros niveles, pero la **dureza de los últimos** demuestra lo bien llevado a la práctica que está el concepto de dificultad progresiva. En fin, que estamos ante **el mejor juego de plataformas de los últimos meses**.

Yoshi, al ataque



Todos los Yoshies tienen distintos ataques para proteger al bebé Mario. Atrapan enemigos con la lengua y después los utilizan como proyectil. Comen melones que les permiten lanzar pepitas, hielo y fuego.

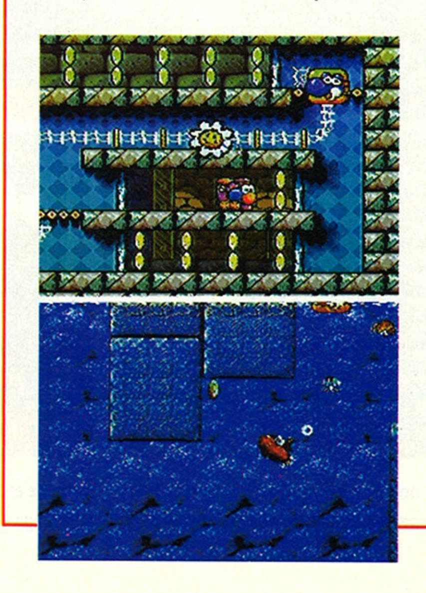


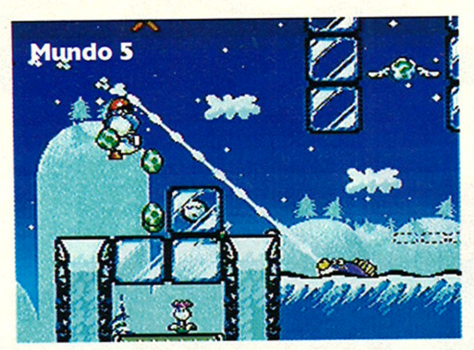
Uno que no tiene caries. *El diseño aparentemente simple y descuidado de sprites no debe ocultar el elevado nivel técnico con el que se mueven gráficos como éste.*



La 'Yoshimorfosis'

Recogiendo los items adecuados, **Yoshi** puede transformase durante unos segundos hasta en **5 vehículos** diferentes: helicóptero, tanque, submarino, tren y coche.







Fases temáticas. *Como suele ser habitual en Nintendo, cada fase corresponde a un tema determinado. El mundo cinco transcurre entre hielos y paisajes nevados.*

eStá En acCióN

- *La imaginación y el talento que desprende cada fase.*
- *El vanguardista empleo del chip FX2.*



Cambio de Yoshi. *La aventura transcurre en la Isla de los Yoshies, y cada fase la atravesáis a lomos de uno distinto.*





Objetos interactivos. *Mario y Yoshi pueden interactuar con distintos objetos, ya sean piedras, interruptores, etc.*



Cada vez más difícil. *Aunque los primeros niveles parezcan fáciles, la dificultad aumenta conforme avanzáis, y se nota en detalles como las plataformas que comienzan a girar.*

El trazo grueso y el diseño aparentemente infantil de sprites y escenarios no deben llamar a engaño, porque tras ellos se oculta un nivel técnico altísimo que se ve potenciado por el soberbio empleo del chip FX2.

nO eStá En acCióN

- *Que no existan más Miyamotos pululando por el mundo del videojuego.*
- *Los problemas de frenado que presenta Yoshi en ocasiones.*

NINTENDO
Nintendo

Megas: 16 Vidas: 1
Continuaciones: Graba partidas
Niveles de Dificultad: 0

• Tipo de Juego:
La 'saga de los Marios' sigue produciendo obras maestras del género de las plataformas. Tenéis la suerte de poder apuntar una más en la lista.

• Desarrollo:
'Yoshi's Island' sigue el esquema que tanto gusta en Nintendo: conseguir un porcentaje del 100 % tras recorrer a fondo los 6 mundos que tiene la aventura.

• Tecnología:
Sin pasar por alto el empleo del modo 7, cada jefe final es una nueva lección de cómo exprimir a fondo las posibilidades del chip FX2.

• Duración:
Estamos en la de siempre: puede que no tardéis demasiado en llegar hasta el último mundo, pero conseguir un pleno en el porcentaje ya es otro cantar.

• Gráficos 96
Su simpleza puede llevar a engaño, porque ocultan unos detalles, un nivel técnico y un estilo impecables.

• Sonido 89
Músicas alegres y hasta conocidas. Los gritos del bebé Mario pueden echar a perder los nervios de cualquiera.



• Movimientos 94
Problemillas en la frenada de Yoshi no oscurecen la obediencia y amplitud de posibilidades que ofrece el cartucho.



• Jugabilidad 93
Lo del porcentaje siempre será motivo de discordia, pero la variedad de situaciones es realmente asombrosa.





• Entretenimiento 97
Un prodigio de imaginación. Avanzar es ir de sorpresa en sorpresa. Desde luego no queda lugar para el aburrimiento.

• Opinión Por **Javier Abad**

Hay pocos juegos que levanten tanta expectación como los que produce la pareja Shigeru Miyamoto-Mario. En 'Yoshi's Island', la **desbordante imaginación** del genial programador cuenta además con el apoyo del **chip FX2** para crear algunos de los efectos más asombrosos vistos en una Super. Además, el cartucho combina una **estética novedosa** y cuidada hasta el último detalle con una **jugabilidad asegurada** tanto por el atractivo de la aventura como por la cantidad de situaciones originales que presenta. Si hay algo que destacar, nos quedamos con el **derroche de talento** que se percibe desde el principio hasta el final de la partida.

• Recomendación 95
Si no tienes ninguno de los Marios, éste es imprescindible. Si los tienes, disfruta con lo más nuevo.

• Alternativas
Sólo **Donkey Kong Country 2** aparece en el horizonte como un rival digno en este terreno.



Sueños de fútbol

Fifa 96

eStá En acCióN

- Nombres reales para equipos reales.
- Animaciones suaves y muy rápidas.

nO eStá En acCioN

- A veces no existe coordinación entre el scroll y el desarrollo de la acción.

La gran novedad que incorpora **'FIFA 96'** a una extensa lista de características es la introducción de equipos y jugadores reales. Hasta **12 Ligas**, incluida una mundial con selecciones de por medio, todas las escuadras y **16 jugadores** por barba soportan los 16 megas de un cartucho que ha aprovechado la memoria hasta el último suspiro. Una lástima que no se haya estirado hasta los colores de las camisetas (que sólo a veces coinciden con el vestuario oficial) o la puesta en escena de torneos prefabricados: Copa de Europa...

Con todo, el desparrame de megas no responde sólo a un esfuerzo de documentación. La cosa se reparte entre la posición gráfica, la parafernalia que toca alrededor y la capacidad para hacernos creer que los jugadores viven.

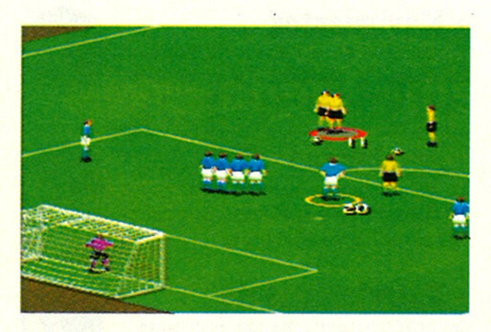
Primero, **el plantel gráfico**. La definición de los sprites de los jugadores responde a la técnica de captura de imágenes en movimiento vía **Silicon Graphics**. Y eso se nota. Segundo, la parafernalia. Eso incluye **Ligas, torneos, eliminatorias**, un modo especial de práctica en el que aprender a desenvolverse y un buen montón de opciones para analizar paso a paso: lesiones, **fueras de juego, flechas de pase..**

Y tercero, el pulso de los jugadores. **'FIFA 96'** ha agotado prácticamente el **repertorio de acciones** que un jugador ejecuta en el campo. Y todo ha trascendido a la pantalla de una forma espectacular, suave, medida, **sin interrupciones**, y a partir de una respuesta adecuada al pad de control.





Buyo baja enteros. *Los cancerberos de 'FIFA 96' son mucho más vulnerables que los del juego original.*

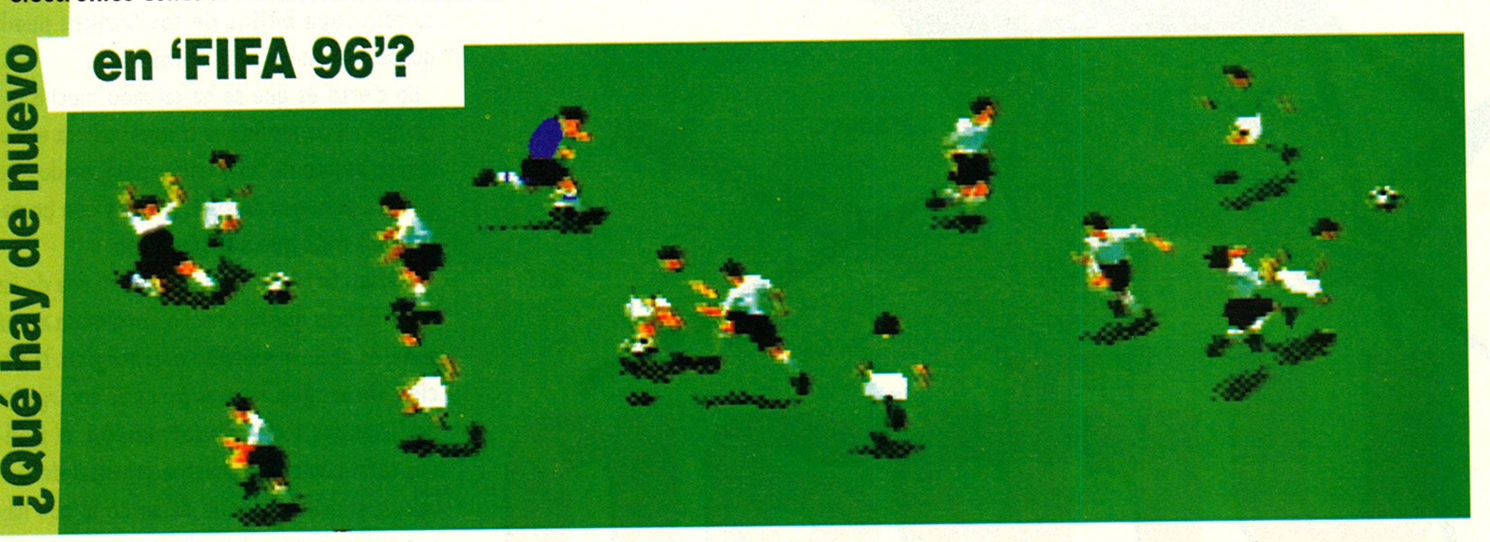


Faltas ensayadas. *'FIFA 96' permite optar entre un par de estrategias a la hora de preparar una falta con barrera.*

10 razones para querer FIFA 96

- El **diseño y definición** de los sprites.
- Más **suavidad en las animaciones**.
- **Velocidad** en las acciones.
- Se ha **sustituido la barra de potencia** por unos **círculos de energía** bajo las piernas de los jugadores.
- Las escenas clave van seguidas de un **primer plano del marcador electrónico** donde se nos informa de lo sucedido.
- Un **comentarista británico** pone **voz a saques** de banda, goles...
- **Cambios** y **lesiones** se producen de la misma manera que sobre un campo real. El jugador tendido en el césped, el que sale, el que entra...
- Los **porteros**, por fin, **son vulnerables**.
- Un **control más sencillo y agradable** de la jugada.
- Todo **el partido resumido en números**. Tiempo de posesión del balón, faltas, tarjetas, tiros a puerta...

¿Qué hay de nuevo en 'FIFA 96'?





Los círculos de potencia. *Marcan la fuerza con que vamos a propinar un pase o ejecutar un lanzamiento. Están bajo las piernas y se llenan con sólo presionar el botón correspondiente.*

Repeticiones. *Como siempre, captan lo mejor de cada instante. Pero, ¿dónde está la opción que nos permitía seguir a un determinado jugador durante la repetición?*





Reales, pero del 94. *La del atlético, como la del resto de equipos que aparecen en el juego, es una alineación real pero algo pasada.*

ELECTRONIC ARTS
Probe Software

Megas: 16 Vidas: - -
Continuaciones: Graba partidos
Niveles de Dificultad: 2

• Tipo de Juego:
Simulador de fútbol 'a perspectiva isométrica' en el que los mejores equipos del mundo compiten por un puesto en la gloria del 'soccer'.

• Desarrollo:
Liga, torneo y eliminatorias. Participan los equipos de 12 Ligas del mundo, así como un amplio elenco de selecciones nacionales.

• Tecnología:
Las renderizaciones se hacen notar en la definición de los sprites y las técnicas de captura de movimiento asombran por la calidad de las animaciones.

• Duración:
Ilimitada. Probad a ganar todos los torneos con todos los equipos del campeonato. Y luego a hacerlo hasta cinco jugadores a la vez.

• Gráficos — 93
Excelente definición en los sprites. El 'render' Silicon Graphics sugiere una sensación absoluta de realismo.

• Sonido — 90
Lleva a la Super la atmósfera de la Liga europea con el toque profesional de un locutor que comenta las jugadas claves.

• Movimientos — 85
Las animaciones, perfectas. Pero la lentitud del scroll nos obliga a veces a perder la referencia de la jugada.

• Jugabilidad — 90
Ser el mejor en FIFA nunca ha sido fácil. En 'FIFA 96' se ha mejorado el control, pero seguimos necesitando tiempo...

• Entretenimiento — 95
La gran cualidad de 'FIFA 96'. Con poco que os guste el fútbol, encontraréis en él el complemento perfecto.

• Opinión Por **Juan Carlos García**

Excelente y muy atinado este 'FIFA 96' en algunas cosas, **regular y con algunas erratas** sin sentido en otras. Lo verdaderamente grande: **equipos y jugadores reales**, las renderizaciones, el aderezo tecnológico en una palabra. Lo irregular: que se haya bajado el listón en dos aspectos que pasan por insalvables. Uno, las **repeticiones**, que resultan **básicas, pero no tan completas** como en el juego original. Y dos, el **scroll de juego**. ¿Por qué a veces perdemos la referencia del balón, de la jugada?
Con todo, el balance final es muy positivo. Encontrarás en FIFA 96 el cartucho de fútbol que esperabas. Pero que no se descuide, otros andan pisándole los talones.

• Recomendación — 91
Ya sabéis lo que dicen: la familia que juega al fútbol unida... siempre es vapuleada por el contrario.

•Alternativas
Una, obvia. **International Superstar Soccer de Luxe**. Y añadimos **Total Football**.

Urban Strike

La última batalla es ¡a cara de perro!

Si pensabais que la 'guerra' se había olvidado de vuestra Super, estáis totalmente equivocados, puesto que los 16 bits van a volver a servir como campo de batalla para que la exitosa **saga bélica de los Strikes** pueda quedar definitivamente **culminada**.

Lo cierto es que se ha tardado muchísimo tiempo en poner fin a la trilogía, tal vez el polémico asunto de las licencias haya tenido algo que ver, pero por fin se ha hecho y con un **resultado más que satisfactorio**.

'Urban Strike' no ha perdido ni una de las notas básicas que han hecho tan famosa a esta serie, es decir, el **sentido estratégico**, la **acción sin tregua**, las tres pantallas encargadas de facilitaros toda la **información**, el **helicóptero** como herramienta principal de trabajo, y el malo malísimo de turno al que hay que eliminar para salvar el mundo.

Pero **THQ** sí ha sabido dotarle de nuevos aspectos muy interesantes que van a hacer de él **el mejor de toda la saga**. Si no lo creéis, esperad a ver las nuevas misiones que deberéis realizar fuera del helicóptero, *a patita y a pecho descubierto*, o la **espectacularidad** de unos **escenarios** enormemente cuidados, y en los que se ha tratado de incluir hasta el más mínimo detalle para crear una atmósfera bélica hasta el máximo posible.

El **número de fases no varía**. Son las diez ya clásicas, que **ahora** se desarrollan íntegramente por los **EE.UU.**, excepto una que transcurre por tierras **mexicanas**. Tampoco faltan los **vehículos especiales** y las **peligrosísimas misiones nocturnas** en las que la intuición para moverse por el escenario esquivando los disparos enemigos es vital. Lo dicho, la guerra definitiva sólo tiene lugar en la Super, sólo tiene lugar en **'Urban Strike'**.





Ayuda en acción. *Además de destruir todo el arsenal enemigo, dentro de vuestras misiones se incluirá el rescate de náufragos y demás civiles que se encuentren en peligro.*



Cambio de vehículo. *Al igual que en las anteriores entregas, en 'Urban Strike' también será necesario cambiar de vehículo para cumplir determinadas misiones.*



No faltan los espías. *A lo largo del juego, os encontraréis con ciertos agentes especiales que se han infiltrado en las filas enemigas y que os facilitarán informaciones vitales.*

La infantería, protagonista







La principal novedad que incorpora **'Urban Strike'** es el desarrollo de misiones fuera del helicóptero. Lógicamente el **Apache** seguirá siendo el indudable protagonista, pero las tareas **a pie** se van a convertir en uno de los principales atractivos del juego. En ellas **sólo** contaréis con **dos armas** para defenderos, y lógicamente vuestro grado de protección frente a los enemigos se reducirá de manera considerable. Lo que ya no va a resultar tan novedoso es la utilización de otros variados vehículos, que alternaréis con el famoso Apache para cumplir con ciertos objetivos.



Mejoras que se notan. *En el aspecto gráfico es donde más ha mejorado 'Urban Strike'. Los escenarios se muestran más detallados que nunca.*



Por la noche, más espectáculo. *Vuestro trabajo también incluirá misiones nocturnas, en las que aumentarán peligro y espectáculo.*

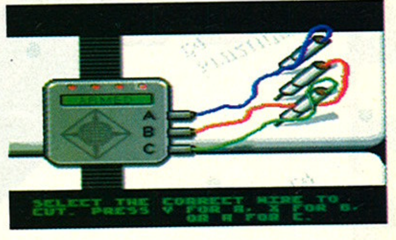
eStá En acCióN

- *Las misiones a pie y la estrategia.*
- *Algunos detalles gráficos.*

nO eStá En acCióN

- *La velocidad de los movimientos y las ralentizaciones no se han mejorado.*





Acierta con el cable o morirás. *También tenéis que desactivar explosivos. La información que recibáis de los espías resulta vital para acertar con el cable a cortar. ¡Cuidado!*

THQ
Black Pearl Software

Megas: 16 Vidas: 3
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 1

• Tipo de Juego:
A estas alturas, todo el mundo debe saber que en la saga Strike lo que prima es lacción y estrategia, disparar a los malos y rescatar a los buenos.

• Desarrollo:
Nueve fases por recorrer en EE.UU y una en México. La mayoría, a los mandos del ya mítico helicóptero. Sólo en tres, las misiones se realizarán 'a patita'.

• Tecnología:
Se ha trabajado mucho más sobre los escenarios. Por ello, los gráficos presentan un aspecto más saludable y una mejor definición que en las anteriores entregas.

• Duración:
Los Strikes siempre se han caracterizado por su longevidad, y este Urban no va a ser menos. Diez complicadísimas fases se aseguran de que sea así.

• Gráficos 89
Interesante variedad de unos escenarios que muestran hasta el más mínimo detalle de la batalla.

• Sonido 89
Nos hace sentir como si estuviéramos en el frente mismo de batalla. Este aspecto técnico cumple bien con su cometido.

• Movimientos 82
Tanto el helicóptero como el personaje de a pie son un tanto lentos a la hora de ejecutar las acciones.

• Jugabilidad 88

El control resulta enormemente sencillo. La única pega puede estar en el elevado nivel de dificultad que presenta.

• Entretenimiento 90

Atrapa con rapidez al jugador. El sentido estratégico y de investigación le dan un dinamismo que evita el aburrimiento.

• Opinión Por **Javier Castellote**

Estamos frente al **mejor Strike de toda la saga**. Los aspectos innovadores que presenta, como el hecho de realizar **misiones a pie**, y las mejoras que se han introducido en unos gráficos ahora mucho más detallados, dan como resultado un cartucho de acción y estrategia que hace disfrutar y **mantiene en todo momento en tensión** al jugador.
Se ha sabido dotar a 'Urban Strike' de los alicientes necesarios que impidan pensar que es simplemente una entrega más de la saga. Se nota que **ha evolucionado y además lo ha hecho de un modo absolutamente satisfactorio**.
Los amantes de las batallas deben estar, pues, de enhorabuena.

• Recomendación


Sería un grave error perderos la culminación de esta afamada saga. Para todos los públicos.

•Alternativas
Jungle Strike y Desert Strike. Y basta, que esta saga es inimitable.

Algún día, cuando haya que hacer memoria entre decenas y decenas de títulos de lucha, **'WeaponLord'** será recordado como uno de los pocos que intentó (y logró) **salirse de la mediocridad**. ¿De qué forma? Introduciendo el empleo de **armas blancas** (hachas, espadas, mazos, escudos, etc.) **en** absolutamente **todos sus personajes**, lo que dota al juego de una **personalidad propia** que los creadores han sabido combinar con un estilo gráfico muy adecuado para la ocasión.

¿Os suena **Conan el Bárbaro**? Pues ése parece haber sido **el modelo** tomado para crear sprites y escenarios. El resultado es un plantel de **siete luchadores** (contando a Zarak, el jefe final) tremendamente musculosos ellos y provocadoramente exuberantes ellas. Lo único que se echa en falta es que no haya más, teniendo en cuenta lo que se estila hoy en día.

En cuanto a la jugabilidad, las primeras partidas a **'WeaponLord'** pueden resultar desalentadoras, porque no resulta nada fácil no ya ganar los combates en el nivel de dificultad más bajo, sino incluso llegar a poner en peligro la barra de energía del rival. ¿La razón? Un **estilo de lucha muy técnico**, que obliga a familiarizarse tanto con el método de ataque (**los movimientos no se activan al presionar un botón, sino al soltarlo**) como con el método de bloquear los golpes enemigos, que se convierte aquí en uno de los factores claves en el desenlace de las luchas.

Los modos de juego son los habituales, pues las diferencias entre el historia y el arcade son casi inapreciables. La participación en una competición de hasta **ocho jugadores** queda reservada para el modo versus, con lo cual se completan las tres posibilidades presentes en el menú.

Es una lástima que la salida de **'WeaponLord'** quede un poco a la sombra de la de un *monstruo* como 'Killer Instinct', porque su propuesta resulta muy atractiva en un género demasiado habituado a las comparsas. No le perdáis la pista a estos bárbaros, vienen pegando fuerte y armados.

WeaponLord

Soplan nuevos vientos de lucha en la Super



Seis a falta de uno. *En total se puede hablar de siete personajes en 'WeaponLord'. Lo que ocurre es que el séptimo es el jefe final y no se le puede elegir en el modo historia.*

Golpes encadenados. *Las series de combos (como ésta de 11 golpes) también entran en juego en las peleas. Lo malo es que la CPU las realiza con una gran facilidad.*

¿A qué gimnasio vas? *Que los personajes de 'WeaponLord' están en forma es algo que nadie puede discutir. Basta con fijarse en la musculatura de la que hacen gala.*



Golpes, golpes, muchos golpes...

En **'WeaponLord'** los personajes utilizan un **arma blanca** distinta en los combates, y los golpes no se ejecutan al accionar un botón, sino al dejar de hacerlo. También ofrece **golpes especiales**, combos, bloqueos y **movimientos finales de lo más agresivo.**

Magias diferentes. *Ejecutar una magia en 'WeaponLord' exige combinaciones distintas a las habituales en otros juegos.*

...y sangre, mucha sangre

Como éste es un juego protagonizado por bárbaros, os hartaréis de ver barbaridades en las que, por narices, todos terminan haciéndose sangre. Tanta, a veces, que salpica **a borbotones** en casi todos los golpes que impactan en el rival. Un consejo: tened siempre a mano una caja de tiritas.







Korr y compañía

Así luchan

3 modos de juego. Historia: Debéis ganar a los otros 5 luchadores del plantel por partida doble. Al final, el jefe Zarak. **Arcade**: Podéis elegir a Zarak de principio y cambiar de personaje sobre la marcha, pero no veréis el final absoluto. **Versus**: Compites con 8 jugadores distintos.



eStá En acCióN

- *El impresionante aspecto que tienen los personajes y el empleo de armas blancas en los combates.*

nO eStá En acCióN

- *El reducido plantel de luchadores y la gran 'competencia' a la que se enfrenta.*

OCEAN
Namco

Megas: 24 Vidas: 1
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 4

• Tipo de Juego:
Por mucho que le vistan con ropas de bárbaro y le pongan una enorme espada en la mano, un juego de lucha sigue siendo un juego de lucha aquí y en Bali.

• Desarrollo:
El típico en los de su género. Modo historia, modo arcade casi similar al anterior (sólo cambia el final) y versus en el que pueden participar hasta 8 jugadores.

• Tecnología:
La mayor parte de los 24 megas se han ido al diseño de unos sprites muy bien cuidados, pero eso ha pasado factura después en la nómina de personajes.

• Duración:
Todo juego de este tipo dura mientras os siga apeteciendo echar combates, pero éste exige una dedicación mayor para dominar su técnica de lucha.

• Gráficos — 88
Muestran un 'look' muy cuidado, acompañado por unos sprites que parecen sacados de unos dibujos animados.

• Sonido — 86
Se puede ajustar para que predomine la música o los efectos. Nosotros os recomendamos la segunda opción.

• Movimientos — 89
Las animaciones se resienten un poco, pero las posibilidades son muy altas y casi hacen olvidar sus carencias.

• Jugabilidad — 91
La técnica y la estrategia son fundamentales para salir adelante en los combates. Pone a prueba la habilidad de cada uno.

• Entretenimiento — 90
Es sin duda, un cartucho original, novedoso y hasta espectacular. Así que merece la pena probarlo.

• Opinión Por **Javier Abad**

El concepto de **lucha con armas** que se ha implantado en este arcade **resulta muy interesante**, porque se sale de la monotonía imperante en los cartuchos de este género. El empleo de hachas, espadas y demás posibilita combates muy técnicos que fortalecen la importancia de la estrategia. En consecuencia, **aumentan jugabilidad y duración**.
Por otra parte, el **control necesita tiempo** para ser dominado, y en el lado gráfico la **imagen elegida para los personajes es acertada**. Sólo echamos **en falta algunos cuadros de animación más** y, sobre todo, algo que impide a 'WeaponLord' ser más alabado: **más luchadores.**

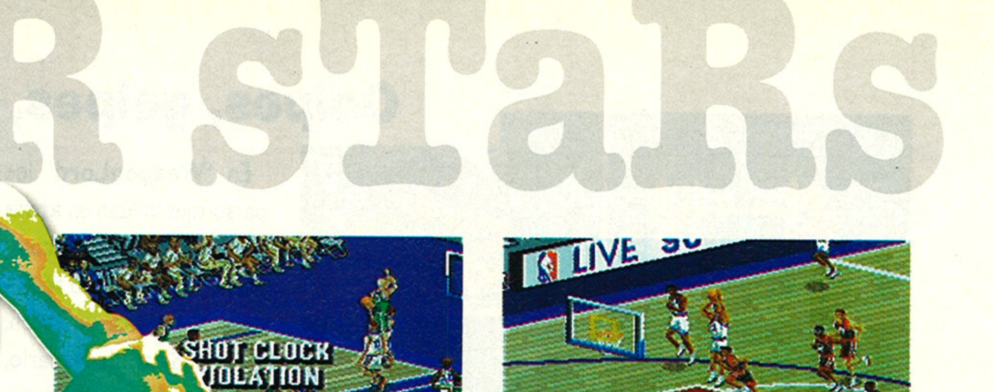
• Recomendación



Para los que busquen un juego de lucha innovador, que se salga de lo de siempre.

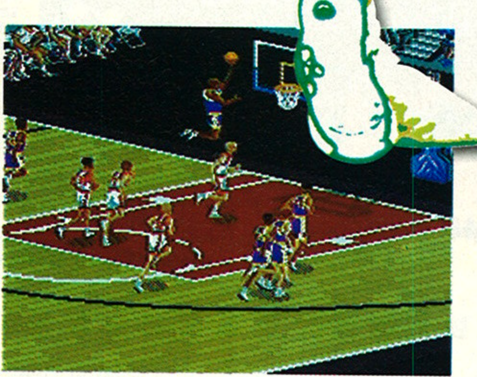
•Alternativas
Killer Instinct, **Primal Rage** y el venidero **Mortal Kombat 3**, que no es poco.



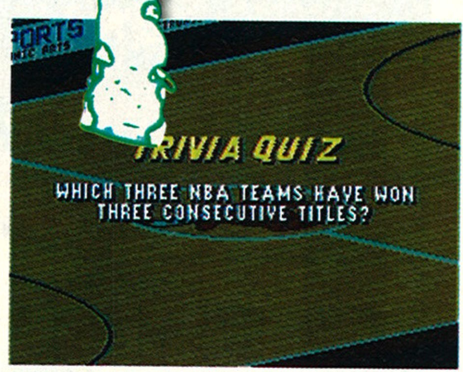


Ahora puedes jugar junto a ellos

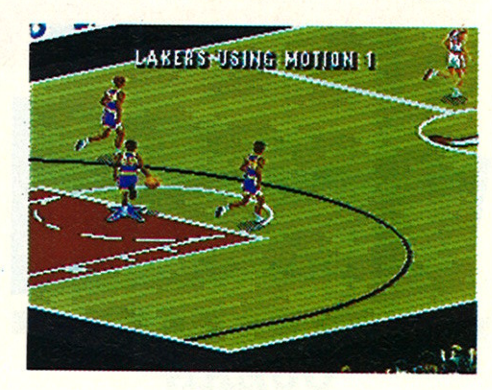
NBA Live 96



Bonitas de verdad. *La plasticidad de esta entrada a canasta demuestra el buen nivel de las animaciones.*



El Trivial de la NBA. *En los descansos, podéis participar en un juego sobre la historia de la NBA.*



Marcando jugada. *El base marca la jugada y un mensaje en pantalla indica que la estrategia ya está en marcha.*

Toda las series deportivas de **Electronic Arts** mantienen una línea que se plasma en la introducción de sucesivas mejoras sobre un mismo juego base (el que da nombre a la saga) año tras año. Sucede con el hockey sobre hielo ('NHL Hockey'), el fútbol ('FIFA International Soccer'), el fútbol americano ('John Madden') y también con el baloncesto.

En este caso, el protagonista se llama **'NBA Live'**, un título que en su versión del 95 fue uno de los mejores simuladores para la **SNES** y que ahora intenta superarse con una renovada adaptación para el 96.

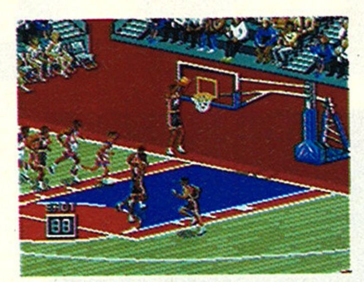
Alejándose de 'NBA Jam', la serie **'NBA Live'** podría considerarse como un producto sobrio, **para puristas del *basket***, un simulador en toda regla. Así, su **cuadro de opciones abarca absolutamente todas las posibilidades de un campeonato** como la Liga profesional USA, tanto a nivel organizativo como a nivel estrictamente deportivo.

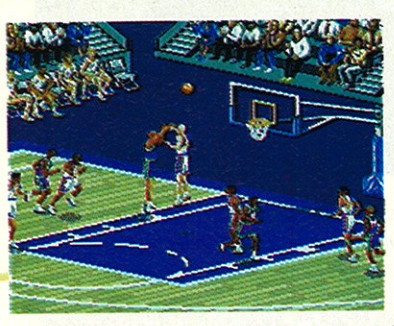
Teniendo como máxima el realismo, en **'NBA Live'** os encontráis con **equipos y jugadores verdaderos** (los sprites están personalizados, de forma que Divac, por ejemplo, luce su barba) para participar, entre otras competiciones, en una Liga con Playoffs incluidos, hacer **fichajes**, configurar vuestros propios jugadores y, una vez en juego, ejecutar **jugadas estratégicas** en ataque, asignar marcajes en defensa, hacer **sustituciones** según el cansancio de los chicos o **ser entrenador** desde la banda.

El aspecto gráfico responde al estilo EA, con la clásica **perspectiva isométrica** mostrando la cancha, y el **control se adapta a todos los gustos**: desde el principiante que se limita a saltar y tirar a canasta, hasta el experto que prepara todo tipo de jugadas ofensivas y defensivas. Por eso, **'NBA Live'** reedita su condición de gran simulador y se convierte en el mejor fichaje de la Super para afrontar la actual temporada.

nO eStá En acCióN

• Que dominarlo a fondo pueda resultar complicado y que EA nos deje anticuada cada año la versión del año anterior.





La NBA a pie de pista

Jugar un partido a **'NBA Live 96'** es sentirse uno más de los que saltan a la cancha del Boston Garden o del Forum de Los Ángeles. Además de poder participar hasta **cinco jugadores simultáneos**, tenéis a vuestra disposición un gran número de jugadas preparadas, tanto ofensivas como defensivas, que se muestran a través de diagramas en movimiento.

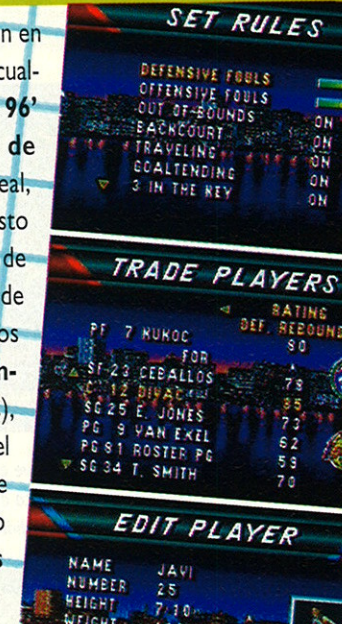
Si lo preferís, podéis meteros a **entrenador** y pedir tiempos muertos, hacer sustituciones o estudiar las estadísticas y cuadros que muestran la distribución zonal de vuestros tiros.

eStá En acCióN

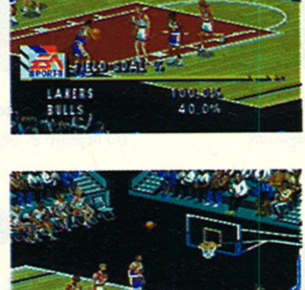
• *Todos los datos y posibilidades que ofrece este cartucho, siendo además jugable y divertido.*

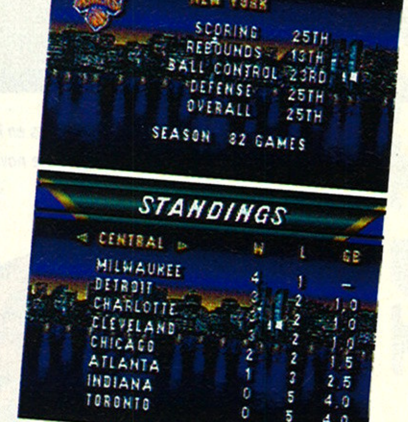
La NBA desde los despachos

Un buen simulador entra también en las oficinas y le saca los colores a cualquier directivo. Con **'NBA Live 96'** podéis **modificar las reglas de juego**, fichar a Pippen y O'Neal, editar jugadores a vuestro gusto (altura, peso, posición, color de piel...), participar en el *draft* de expansión, elegir entre todos los equipos de la Liga (**Toronto y Vancouver** incluidos), las selecciones del Este y del Oeste, y otros cuatro que podéis crear a vuestro gusto, participar en **tres competiciones** (exhibición, Liga y Playoffs),...











ELECTRONIC ARTS
EA Sports

Megas: 16 Vidas: - -
Continuaciones: Graba partidas
Niveles de Dificultad: 3

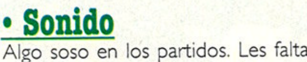
• Tipo de Juego:
Deberían darlo en las escuelas para enseñar lo que es un simulador deportivo. El realismo es tan alto que sólo le falta enseñar los vestuarios.

• Desarrollo:
Todo lo que os podáis imaginar (fichajes, cambios, tácticas, jugadas...) está presente en las tres competiciones de este cartucho: Exhibición, Liga y Playoffs.

• Tecnología:
Almacenar la cantidad de datos que contiene este juego tiene mérito. Lo de los 5 jugadores simultáneos y la pila para salvar la Liga es todo un detalle.

• Duración:
Mucho nos tememos que éste es de los que duran toda una vida... o sólo un año. Exactamente hasta que aparezca 'NBA Live 97'.

• Gráficos — 86
Sello EA en todo: animaciones más que aceptables (también en el público) y perspectiva isométrica del campo.



• Sonido — 81
Algo soso en los partidos. Les falta ambiente o, en su defecto, más música. O gritos del público.

• Movimientos — 89
Simples a la hora del control y soberbios en el tema de las jugadas preparadas. O sea, un buen equilibrio.

• Jugabilidad — 94
Es casi imposible dar cabida a más opciones. Como simulador, el poder que otorga al jugador es total.

• Entretenimiento — 95
Lo tiene todo para divertir, tanto a un jugador (salva las Ligas) como con varios (se puede llegar hasta a cinco).

• Opinión Por **Tatover**

'NBA Live 95' se convirtió por méritos propios en uno de los mejores (si no el mejor) simuladores de baloncesto para la Super. Ahora, la salida de esta edición 96 recupera el debate de siempre sobre las series deportivas de EA: **¿merece la pena comprárselo teniendo la anterior entrega?**
Si no la conocéis y queréis haceros con un buen juego de 'basket' la respuesta es un **sí rotundo**, porque hay pocos tan completos. Pero si ya disfrutasteis del primer cartucho, la elección está en vuestras manos. Se le han añadido opciones para hacerlo más interesante, se han actualizado los equipos, se han modificado animaciones..., pero la **esencia final del juego es la misma**.

• Recomendación
Los jugadores de la NBA ya tienen bastante 'basket'. El resto, que se prepare para aprender.



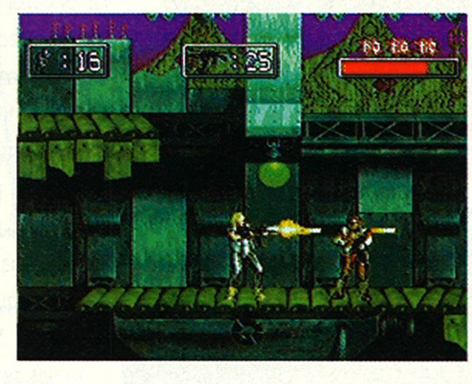
•Alternativas
NBA Jam T.E., **NBA Give'n Go**, ¿vale **Tecmo NBA Basket** también?

SuPeR sTaRs

SUPER NINTENDO



Acaba con todos. *Los niveles que os ponen al timón del trimarán se basan en una mecánica de lo más simple: perseguir a los barcos enemigos y hundirles a base de disparos.*



Mejor con arma. *Aunque aquí Mariner aparezca haciendo uso de un potente rifle, llevar armas es un privilegio que sólo obtiene después de recoger el ítem correspondiente.*



Una ojeada al mapa. *Estas secuencias en las que aparece un mapa son el preludio a las fases de navegación.*



¡Bien hecho Mariner! *En los niveles de visión lateral, vuestro objetivo es dejar el contador de enemigos a cero.*

Ocean se sumerge en la piscina de Costner

Waterworld

La llegada de **'Waterworld'** viene acompañada de cierto morbo por eso de ver si el videojuego supera las expectativas de la película recientemente estrenada en España, considerada como **el mayor fracaso comercial de la historia del cine**. Se conoce que a **Kevin Costner** se le da mejor bailar con lobos que bucear en plan mezcla explosiva de Mad Max y La Sirenita. Pero, en fin, a nosotros lo que nos interesa es el trabajo de **Ocean** en esta recreación en los 16 bits de la *peli*.

Conectamos el juego y, sin apenas tiempo para más, debemos defender el mundo marino de **'Waterworld'** del ataque de los **piratas** asumiendo el control de un barco trimarán, todo ello con una coqueta **perspectiva entre aérea e isométrica**. Pasamos de nivel y nos encontramos buceando en una fase de bonus en la que hay que recoger items del fondo marino antes de que se nos agote la reserva de aire fijada por una barra de energía.

Pero ahí no termina todo, porque lo que nos espera después es una **batalla cuerpo a cuerpo**, a tiro limpio y con **perspectiva lateral**, en la que debemos acabar con el número exacto de enemigos que marca el contador de turno. Ahora tomad este esquema, repetidlo tantas veces como fases tiene el juego, y os haréis una idea bastante aproximada de lo que os ofrece **'Waterworld'**.

La idea de **reunir 3 planteamientos** distintos en un mismo cartucho es atractiva, pero no lo es tanto que 'esa variedad' dure exactamente lo que la primera fase, porque después todo se reduce a **repetir la misma plantilla** una vez tras otra, cambiando de escenarios y elevando poco a poco el nivel de dificultad. Total, que Costner quería quedarse con el personal a base de mezclar estilos y al final va a terminar empachado.



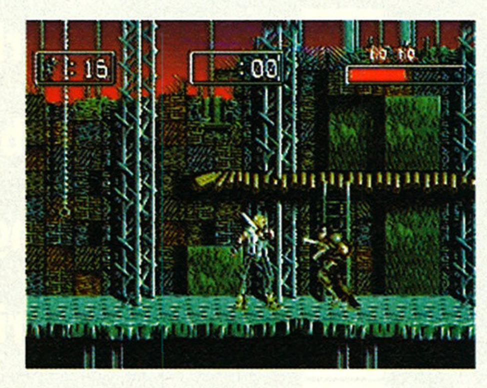




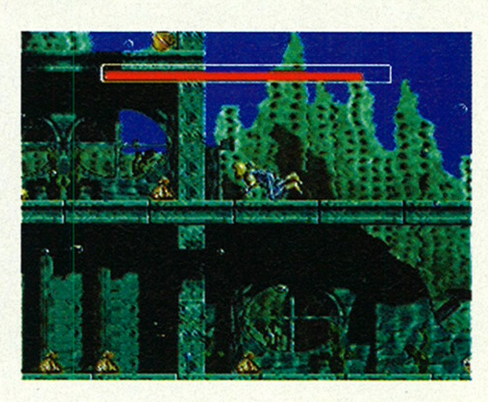
Tres estilos para un solo juego

Las fases de **'Waterworld'** están divididas en tres niveles, cada uno ajustado a un estilo distinto que podéis distinguir en esta 'tira'.

Primero, **un *mata-mata* muy particular** cuando estáis a los mandos del barco y debéis disparar a los piratas que atacan el atolón; **después, habilidad** en los niveles de bonus donde controláis a Mariner el buceador; **y tercero**, el reinado del ***beat'em-up* y las plataformas** en los *stages* de visión lateral en los que os toca eliminar a todos los **Smokers** que pululan por el escenario.



Costner sabe moverse. *La fluidez de los movimientos de vuestro personaje en estos niveles es de lo mejor que tiene el cartucho. Y que siempre se agradece.*



Ahora toca bucear. *Estáis asistiendo a la fase de bonus más húmeda de la historia. Hombre, es que se desarrolla bajo el agua y se trata de recoger items de todo tipo buceando.*

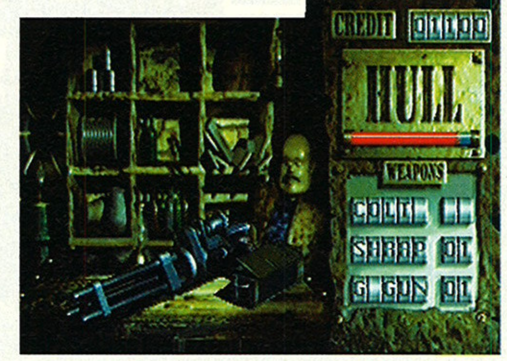
eStá En acCióN

• La sensación de variedad que se ha intentado dar con la mezcla de tres estilos de juego distintos.

nO eStá En acCióN

• Que al final toda la acción se reduzca a hacer lo mismo una fase tras otra.

Vente de compras a la armería



Este **tendero** no **vende** pollos precisamente, sino algo que puede resultaros mucho más útil. Os hablamos de una **medicina** que **recupera** vuestra **energía y de hasta seis armas distintas**, desde simples arpones hasta fusiles de repetición. Todo ello podéis adquirirlo **al término de cada fase**, si antes habéis conseguido reunir el dinero suficiente **en las fases de bonus**.

OCEAN
Ocean

Megas: 16 Vidas: 3
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 0

• Tipo de Juego:
El estilo de juego cambia según los niveles, pero siempre tendréis vuestra dosis de acción. Es esa dosis el denominador común a todas las fases.

• Desarrollo:
8 fases divididas en 3 situaciones distintas: controlar un barco en aguas peligrosas; bonus (recoger items buceando); y mezcla de plataformas y 'shoot'em-up'.

• Tecnología:
Nos quedamos con dos aspectos: las imágenes digitalizadas de la película que aparecen en la intro y las renderizaciones de la tienda de armas.

• Duración:
No se puede decir que Costner lo tenga muy difícil, y si a eso le añadís el sistema de passwords, 'Waterworld' roza la categoría de las 'peritas en dulce'.

• Gráficos — 77
Su calidad varía a lo largo del juego. Aceptables en los niveles de disparos y muy simples en los del barco y el buceo.



• Sonido — 83
Presenta buenas melodías en plan relajante, pero los efectos, desgraciadamente, se oyen demasiado ahogados.

• Movimientos — 75
Los del barco no tienen secretos y el resto están bien animados, aunque, eso sí, con pocas posibilidades.



• Jugabilidad — 73
Bien por el lado del control y bastante pobre por el del nivel de dificultad. Un desequilibrio que afecta al juego.



• Entretenimiento — 70
La supuesta variedad de estilos se queda finalmente en una mera repetición constante del mismo esquema.

• Opinión — Por **Javier Abad**

Jugar a la primera fase de 'Waterworld' **abre grandes expectativas ante la mezcla de estilos** que parecen sucederse nivel tras nivel. Sin embargo, la ilusión no dura demasiado: basta avanzar un poco más para descubrir que **el juego se limita a abusar del mismo esquema** hasta caer en la repetición innecesaria. Así, al final todo se desarrolla sin sorpresas, porque **el jugador sabe lo que le espera en el siguiente nivel**.
Con todo, la idea es buena, como también lo son algunos detalles (la música, algunas animaciones, las renderizaciones de la imagen de la tienda de armas), pero cuando la jugabilidad falla es muy difícil sacar adelante nada.

• Recomendación — 74
Para fans de Kevin Costner y principiantes en la lidia de arcades plataformeros de acción.

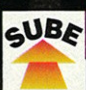
• Alternativas
Stargate, **Timecop**, títulos peliculeros con 'originales' estructuras al uso.



N.E.S.

1. **Super Mario 3** — *Nintendo • Plataformas* — IGUAL
2. **Megaman 5** — *Capcom • Plataformas* — IGUAL
3. **Chip´n Dale 2** — *Capcom • Plataformas* — IGUAL
4. **El Rey León** — *Virgin • Plataformas* — IGUAL
5. **Jimmy Connors** — *Ubi Soft • Juego de Tenis* — IGUAL
6. **Los Pitufos** — *Infogrames • Plataformas* — IGUAL
7. **Tiny Toon** — *Konami • Plataformas* — IGUAL
8. **Jungle Book** — *Virgin • Plataformas* — IGUAL
9. **Kirby´s Adventure** — *Nintendo • Arcade* — IGUAL
10. **Megaman 4** — *Capcom • Plataformas* — IGUAL

Game Boy

1. **Street Fighter II** — *Capcom • Lucha* 

2. **Donkey Kong Land** — *Nintendo • Plataformas* 

3. **Earthworm Jim** — *Shiny • Plataformas* 

4. **World Heroes 2 Jet** — *Takara • Lucha* 

5. **Kirby´s Dream Land 2** — *Nintendo • Plataformas* 

6. **Jungle Strike** — *Ocean • Arcade/Plataformas* 

7. **Wario Land** — *Nintendo • Plataformas* 

8. **Monster Max** — *Titus • Aventura* 

9. **NBA Jam T.E.** — *Acclaim • Basket*  

10. **Wario Blast** — *Nintendo • Arcade* 

CURIOSIDADES

- **LA ENTRADA MÁS FUERTE:** Lo lógico, Super Mario World 2. De momento se ha encaramado al segundo puesto, pero es que no veáis qué juego ocupa el número 1. Simplemente, Killer Instinct.
- **EL SUBIDÓN:** Street Fighter II versión Game Boy ya está en lo más alto de la lista portátil. Y ojo con Castlevania X, que uno no sabe hasta dónde puede llegar.
- **LA PROMESA:** El 3. De Mortal Kombat.
- **EL MEDIOCRE:** Dejémoslo en que Waterworld no está en El Pulso de Super Nintendo. Suficiente.
- **EL REY DEL NÚMERO 1:** Los juegos de lucha aspiran a 'comérselo' todo estas navidades. Son los indiscutibles número 1.
- **EL MÁS BUSCADO:** Más que un juego, una lista entera: la de Ultra 64, que esperamos recibir muy pronto.





EL PULSO

Super Nintendo

1 **Killer Instinct**
Nintendo • Lucha


2 **Super Mario World 2**
Nintendo • Plataformas


3 **Donkey Kong Country**
Nintendo • Plataformas


4 **Batman Forever**
Acclaim • Beat'em-up


5 **Castlevania X**
Konami • Arcade


6 **Primal Rage**
Time Warner • Lucha


7 **FIFA´ 96**
E.A. • Juego de Fútbol


8 **Ilusion of Time**
Enix/Nintendo • RPG


9 **Hagane**
Hudson/Virgin • Acción


10 **Judge Dredd**
Acclaim • Acción


11 **Earthworm Jim**
Virgin • Plataformas


12 **Prehistorik Man**
Titus • Plataformas


13 **Astérix &Obélix**
Infogrames • Plataformas


14 **WeapondLord**
Ocean/Namco • Lucha


15 **Beavis & Butt-Head**
Viacom/Newmedia • Beat´em-Up


16 **Jungle Strike**
Electronic Arts • Acción/Estrategia


17 **The Firemen**
Human • Arcade


18 **Super Punch Out**
Nintendo • Boxeo


19 **NBA Jam T.E.**
Acclaim • Basket


20 **I. Superstar Soccer**
Konami • Juego de fútbol




Al que auguró inmediato desfallecimiento para los 16 bits debían dedicarle una estatua. Y debajo, una leyenda que rezara: 'Al lumbreras del siglo'. Pero cómo es posible que la chusma empiece a clamar por la muerte de nuestros bits cuando títulos como Super Mario World 2, FIFA 96 o el propio WeaponLord, por hablar sólo de las novedades, campan a sus anchas por el mundo de la Super sin temor al fracaso. A ese, al que dijo lo de los 16 bits, nos gustaría verle aquí, delante de El Pulso, dentro de un añito. A ver qué sigue pensando para entonces. Por lo demás, sí, es verdad, lo de la NES ya va para crónico y ahí si que no tenemos nada que decir. Sólo, que ya es inevitable.

ZONA ZERO

Máximo A. González (Madrid)

Cada mes queda más claro quién es la estrella de Nintendo. Aquí tenéis un dibujo visionario sobre el pasado, presente y futuro de Mario.

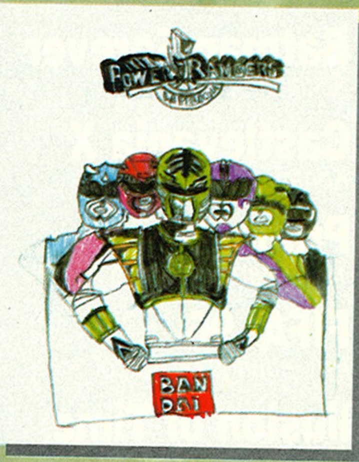


Alberto García Ferre (Valencia)





Carlos Barbero (Madrid)



EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN





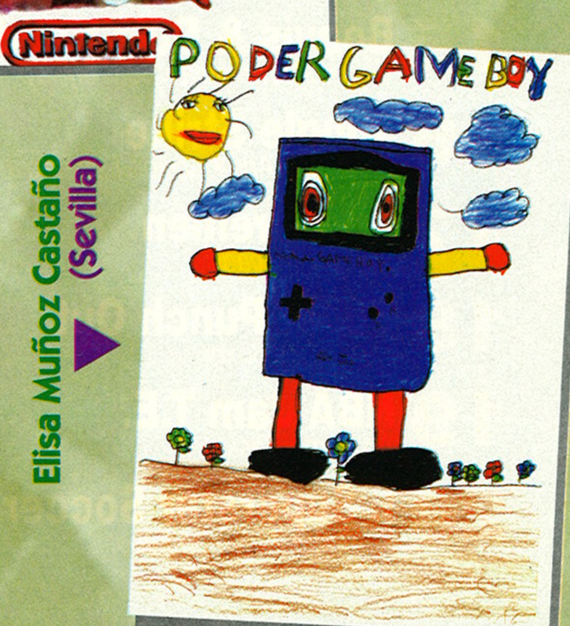
Laura Pérez Seguer (Zaragoza)

José Díaz Fernández (Sevilla)





Elisa Muñoz Castaño (Sevilla)



Nosotros seguimos con la misma canción. Que sí, que es verdad, que tenemos cientos de relojes esperando vuestras obras de arte. Y no, no es un reloj cualquiera. El colega Mario estará constantemente a vuestro lado, recordándoos el implacable paso del tiempo, que junto a él es una delicia. Un poco cursi, ¿no? Es que este Mario no tiene parangón como musa, bueno, 'muso'.

HOBBY PRESS,S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4 -
28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO**.

A veces llegan Cartas ...

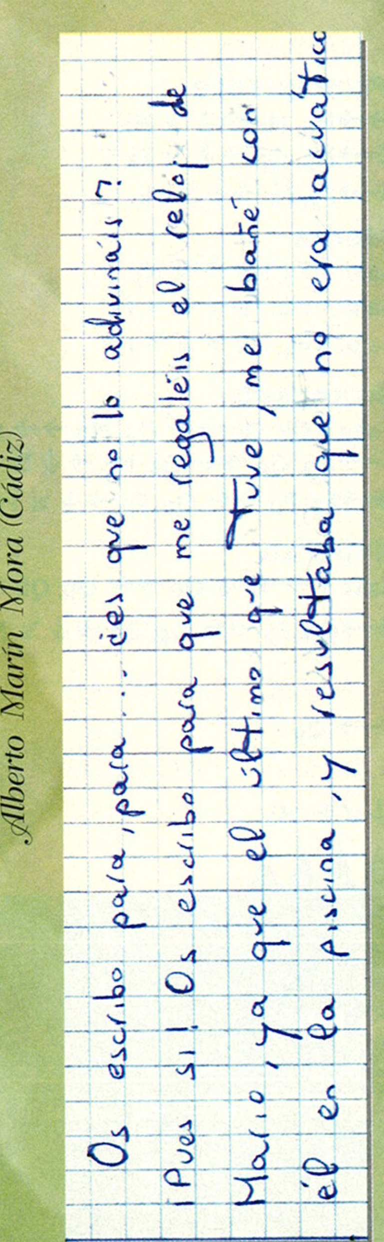
Solicito información y la manera de hacerse socio del club Megatrix y lo necesario para todo
a la espera de vuestra rapida contestacion

Moisés González Hernández (Galicia)

Para otra parte

Que van directas al grano

Alberto Marín Mora (Cádiz)


Os escribo para, para... ¿es que no lo adivinais? ¡Pues sí! Os escribo para que me regaléis el reloj de Mario, ya que el último que tuve, me bañé con él en la piscina, y resultaba que no era acuático

Decimonónicas

Juan José Urra (San Sebastián)

Por cierto, existe una sección en la que publican parte de las cartas recibidas con un comentario identificativo de cada escrito. Si he de ser sincero, me resultaría reconfortante el ver parte de mi escrito o alguna referencia al mismo publicado en su revista, de maner que, en cierto modo, confirme su posible, aun resultando mínima, utilidad.

De colegas

Luz María Rodríguez Ortiz (Sevilla)

Y apreciada por supuesto. Os escribo en máquina debido a mi " rarilla " letra que aunque es muy grande como podeis ver me ocuparía muchos folios " pa tres cosas que voy a deci ". Mi papuchi es un colega vuestro, es la persona que h ace que vuestra revista (ytodas las demas) llegue a nuestras manos... ¿lo adivinais? nada, que no acertais, joe que toepes, torpes perdon sois es nuestro querido amigo "PACO" er quioskero. Aqui en Sevilla pòr su zona tiene

Ahora, tu Imaginación tiene premio



Néstor Arce González

Un chico seguro de sí mismo

Esa 'V' que hacen tus dedos, ¿de qué será? ¿Será de videojuegos, será de victoria? Néstor, ¿nos quieres decir que has jugado con todos y que ya son 'pan comío' para un cerebro como el tuyo? O será que tenías claro que por mandarnos esta foto te ibas a ganar una fabulosa calculadora. Pues vale, pues eso.



Esta calculadora puede ser tuya

Las cartas a: HOBBY PRESS, S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4
28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis:
ZONA ZERO. LA FOTO

Killer Instinct

Por Javier Abad

Primera guía de golpes

Super Nintendo

He aquí el significado de las siglas que encontrarás a lo largo de esta guía de trucos, según la configuración normal del mando:

MP-Puñetazo medio-Y
QP-Puñetazo rápido-L
QK-Patada rápida-R
MK-Patada media-B
FP-Puñetazo fuerte-X
FK-Patada fuerte-A

Cinder

Humillation







Melt Down









Combos

Principiante

→→Mp, Mk →↓↘ Mk
←→Mp, Qp →↓↘ Fk
←→Fp, Fp →↓↘ Fk

Media

Salto + Fk, Mp →→ Mp
Salto + Mk, Fp →↓↘ Fk
Salto + Fp, Mk →↓↘ Mk

Avanzado

Salto + Qk, Qp →← Qp, Mp →→ Mp
←→Mp, Qp →← Qp, Mp →↓↘ Qk
←→Fp, Fp →← Qp, Fp →↓↘ Fk

Experto

Salto + →→ Fp, Qp →← Qp, Qk →↓↘Qk
←→Qp, Fp →← Qp, Qk →↓↘ Mk

Ultra Combo

←→ Qp

Ultimate combo

↓↙← Mk

Fulgore

Humillation ←↙↓↘→ Mk





Combos

Principiante

←→Fk, Fk →↓↘Fp
←→Fk, Mk ←→Mk
←→Mk, Mp ↓↘→Mp

Media

Salto + Fk, Mp ←→Mk
Salto + Fp, Mk →↓↘Fp
Salto + Mp, Fk ↓↘→Mp

Avanzado

Salto + Qk, Qp ↘↓↙ Fk, Qp →↓↘Fp
←→ Mk, Fp ↘↓↙ Fk, Qp ↓↘→Mp
←→Fk, Fk ↘↓↙ Fk, Qp →↓↘Fp

Experto

←→ Qk, Qp ↘↓↙ Fk, Qp ←↓↙ Qp
↘↓↙ Fk, Mk ↘↓↙ Fk, Qp ←↓↙ Qp





Eye laser ↓↙← Fp

Ultra Combo
↘↓↙agdhj ←↑→ agdhj

Ultimate combo
↘↓↙agdhj ←↑→ agdhj

Glacius

Humillation →→← Qk





Combos

Principiante
←→ Mp, Fp ↓↘→ Fp
↓↘→ Mk, Fk ↓↘→ Fk
←→ Fp, Mp ↘↓↙ Qp

Media
Salto + Fp, Mk ↓↘→ Mk
Salto + Mp, Fk ↓↘→ Fk
Salto + Qk, Qp ↘↓↙ Qp

Ultra Combo
←→ Fp

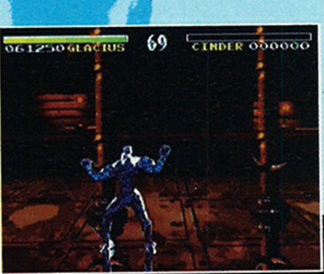
Ultimate combo
↓↙← Qp

Avanzado
Salto + Fk, Mp →← Mp, Qp ↘↓↙ Qp
←→ Mp, Mp →← Mp, Fk ↓↘→ Fk
↓↘→ Mk, Qk →← Mp, Mp ↓↘→ Fp

Experto
↓↘→ Mk, Fk →← Mp, Mp ↘↓↙ Qp
←→ Fp, Qp →← Mp, Qp ↓↘→Fk

Puddle Morph ←←← Fk





¡ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS!



¿Cómo hacerse con ellos?

Estos **atómicos guantes marca Nintendo Acción** *pueden ser tuyos a poco que te esfuerces. Solamente tienes que* **envíarnos un truco** *-o cientos de ellos- del juego que más te guste o del que mejor se te dé. Ahora, el* **truco debe ser original y, claro, funcionar.** *Pues bien, ya tenéis el 'trucazo del siglo', entonces cogéis un sobrecito y escribís:*

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4
28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

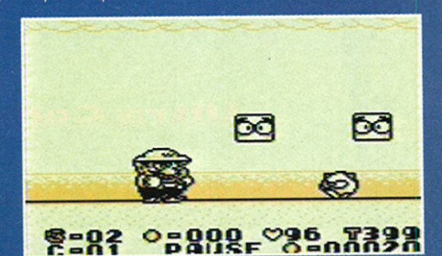
Si hay suerte y nos encanta el truco, no sólo lo publicaremos, sino que además os regalaremos unos **estupendos guantes 'nintenderos'**.

Wario Land
GAME BOY

Un montón de cambios

Presta atención al truco que merece la pena. **Pausa el juego** *y presiona* **SELECT 16 veces**. *Una vez que* **Wario** *comience a parpadear, mantén presionados simultáneamente A y B, y entonces desliza el cursor sobre aquello que quieras* **modificar**.

Atento, porque no sólo podrás aumentar el sombrero de **Wario**, *sino* **cualquier parte de su inventario**. *Ya sabes disfruta 'maquinando' cuantas metamorfosis quieras poner en marcha.*



Jago

Humillation →↘↓↙← Mk





Car Crunch ←←→→ Mp







Combos

Principiante

↘↓↙Fk, Qk ↓↘→ Qp
↘↓↙Fk, Qk ↘↓↙ Mk
↘↓↙Fk, Mk →↓↘ Fp

Media

Salto + Fk, Mp ↓↘→ Qp
Salto + Fp, Mk ↘↓↙ Mk
Salto + Mp, Fk →↓↘ Fp

Avanzado

Salto + Mk, ↓+ Fp ↘↓↙ Fp, Mk →↓↘ Fp
↘↓↙Fk, Qk ↘↓↙ Fp, Fk →↓↘ Mp
↘↓↙Fk, Qk ↘↓↙ Fp, Mk →↓↘ Fp

Experto

↘↓↙Mk, Qk ↘↓↙ Fp, Qk →↓↘ Mp
↘↓↙Fp, ↓+ Fp ↘↓↙ Fp, Qk →↓↘ Qp

Ultra Combo

↘↓↙Qk

Ultimate combo

←↙↓↘→ Fp

Orchid

Combos

Principiante

←→ Fk, ← + Fk ←→ Mk
←→ Mp, Fp ↘↓↙Fp
←→ Mk, Qk ←→ Qk

Media

Salto + Fp, Mk ←→ Mk
Salto + Qp, Qk ←→ Qk
Salto + Mk, Fp ↓↘→ Fp

Avanzado

Salto + Mk, Fp →← Mk, Qp →← Qk
←→ Mp, Qk →← Mk, Qp ↘↓↙Fp
↘↓↙Mp, Mk →← Mk, Qp ←→ Mk

Experto

↘↓↙ Qp x3 →← Mk, Qp ←→ Qk
←→ Mp, Fp →← Mk, Qp ↓↘→ Fp

Ultra Combo

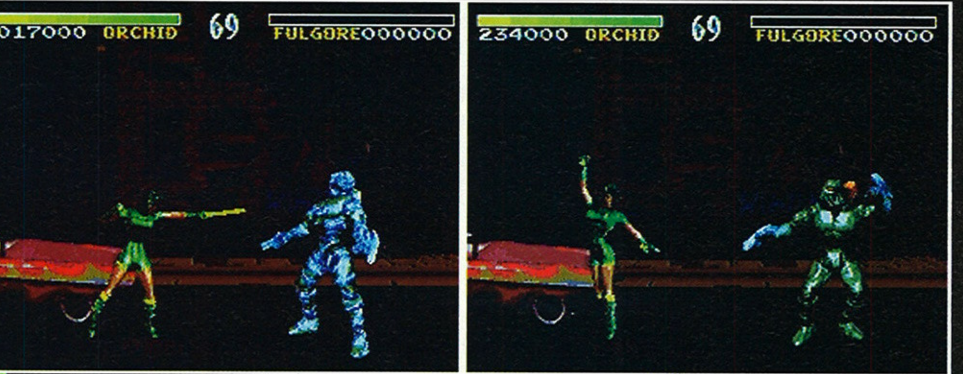
←→ Mp

Ultimate combo

→↘↓↙← Mk

→↘↓↙← Fp Humillation





←←→→ Qp Zipper







Riptor

Humillation ↓↘→ Fp





←↙↓↘→ Mp Devour





Tail Stab →→← Fk





Combos

Principiante

←→ Mp, Qp ←→ Fk
←→ Qk, Qp ↘↓↙ Mk
←→ Qp, Mp ↘↓↙ Qp

Media

Salto + Qk, Qp ←→ Fk
Salto + Fk, Mp ↓↙← Fp
Salto + Qp, Qk ↘↓↙ Mk

Avanzado

Salto + Mp, Fk →← Qk, Mk ←→ Fk
←→ Qp, Mp →← Qk, Fk ←→ Fk
↘↓↙ Fk, Mp →← Qk, Qp ←→ Fk

Experto

←→ Qp, Mp →← Qk, Fk ↓↙← Fp
↓↙← Fp, Qk →← Qk, Mk ←→ FK

Ultra Combo

←→ Qk

Ultimate combo

←↙↓↘→ Qp

Ren and Stimpy
SUPER NINTENDO

Pasar de nivel

Más fácil imposible. Lo único que debes hacer para pasar de nivel es presionar IZQUIERDA, DERECHA, A, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, B, DERECHA y X **en la pantalla llamada "Veediots"**. *Si lo has hecho correctamente, aparecerá la opción deseada.*

International Superstar Soccer
SUPER NINTENDO

Victoria asegurada



Al igual que el Atleti *en la presente Liga, es posible* **ganar** *todos los partidos* **con gran facilidad**. *Te recomendamos que elijas a* **Brasil**, *que es el equipo con el mayor coeficiente goleador.*

A continuación, debes esforzarte un poco para lograr **meter un gol** *al equipo contrario. Una vez que se saque desde el centro del terreno de juego, tienes que* **recuperar la pelota y no hacer nada más**; *simplemente esperar a que acabe el partido.* **Es imposible que el equipo rival te arrebate el esférico**. *Más de un club pagaría millones por hacerse con la estrategia. Y no pensamos en ninguno...*

The Mask
SUPER NINTENDO

Nuevo menú de opciones

Apunta esto para hacer más jugable el cartucho de **Jim Carey**. *Introduce la siguiente secuencia en la pantalla de opciones: A, B, X, Y, L, R, L, A, B. Dicha combinación de botones hará que aparezca una nueva opción en el menú. Se trata de una serie de* **'cheats codes'** *que te permitirán optar a lo siguiente:*

1- **Vida infinita**
2- **Energía infinita**
3- **Formas infinitas**
4- **Seleccionar nivel**

Super Nintendo

Illusion Of Time

Esta última entrega tiene un ritmo trepidante. Will, con tanto cambio de personalidad, está a punto de caer en una aguda esquizofrenia, pero ahora que se acerca el final, nada podrá detenerle.

Por Grupo Kronos

Todos atentos. He aquí las claves que os llevarán al desenlace de la aventura.



Lugar 15

Euro



28

De nuevo en **Euro**, tienes que volver a la casa de los ancianos que se peleaban. Se encuentra, entrando en el pueblo, yendo hacia arriba por la primera calle que veas. Después, gira a la izquierda en el primer cruce y entra por la primera puerta. **Los ancianos te darán una valiosa información**. No desaproveches la ocasión **(28)**.

Tras salir de esta casa, dirígete a **la mansión Rolech**, donde viven **los padres de Neil** (está situada al final del mercado). Habla con los padres y haz lo que te dijeron los ancianos, o sea, **ponerte la tetera encima**. En este momento, **se transforma en un espíritu de la tribu de la luna (29)**. Después de hablar con Neil, **aparecéis todos en la habitación de los invitados**. Hablas con los demás y **decidís ir al pueblo de los nativos**. Neil hereda la presidencia de la compañía y decide quedarse en Euro.



29

Lugar 16

Pueblo de los Nativos

Una vez aquí (30) os dais cuenta de que no hay nadie y hace un calor insoportable. Entráis en la primera casa que hay a la izquierda y descansáis. Al rato, llegan los nativos, **os hacen prisioneros** y os atan a unos palos situados alrededor de una fogata con la **intención de comeros**.

En ese momento, el cerdo **Hamlet** se arroja al fuego para evitar que seáis devorados por los nativos famélicos. Entonces aparece **el espíritu de la madre de Will** y **dice** que pronto llegará el cometa a la Tierra y la destruirá **(31)**.

Cuando quedéis libres de vuestras ataduras, comienza tu trabajo. Explora la aldea. Ve a la casa que hay a la derecha, entra y, justo **debajo del jarrón** de la izquierda, encontrarás **una joya roja**. Sal de la casa y ve a la esquina superior derecha del pueblo, donde te encuentras un portal.

Habla con **uno de los niños** de la derecha de la fogata, que te dice que quiere enseñarte algo. **Síguele**. Después, **habla con otro niño**, que te señala un punto en el mapa hacia donde debes ir. Ahora sal del pueblo y **ve hacia Ankor Wat**.



30



31

Lugar 17

Ankor Wat

Sube las escaleras y **camina hasta el fondo para entrar en el templo**. Ya estás en él; ahora tienes que seguir cada uno de los pasos que te indicamos. Atraviesa **a toda velocidad** una sala para evitar los guardianes de piedra que caen del techo. Sube por una rampa utilizando el **Spin Dash**.

Acaba con dos arañas que hay en una pared para que se abra una pequeña rendija, deslízate por debajo y sigue rápidamente para **evitar de nuevo los guardianes de piedra**. Alcanza un lugar en el que tienes que saltar por el sitio de la plataforma que no tiene barreras.

Se abre un agujero bajo tus pies y caes a una sala donde el suelo parece que está lleno de hormigas. **Destruye a otra araña** que te facilita el paso colocando ante ti unas escaleras.

Alcanza una sala donde hay unos guardianes de piedra que saltan y hacen caer del techo rocas sobre ti. **Pasa rápidamente y deslízate por debajo del agujero**. Repite la operación varias veces. Dirígete a una sala donde hay dos arañas en la pared. Al destruirlas verás **una rampa y un cofre**. Sube por las escaleras que hay un poco más abajo y coge la hierba que hay dentro del cofre.

Baja otra vez y usa el **Spin Dash para subir por la rampa**.

Da un gran salto para alcanzar el siguiente nivel, al que antes era imposible acceder. Atraviesa una sala. Allí **evita** tocar a unos **espíritus rosas**, dando vueltas alrededor de unos pilares. Vuelve a destruir a una araña para que te facilite la salida al exterior. **No bajes por las escaleras** que se



32



33

Timecop
SUPER NINTENDO

Vidas infinitas

Cuando se estrenó en nuestra redacción, el juego de **Van Damme** *parecía imposible. Meses después conseguimos sacarle un par de sonrisas, pero de poco nos sirvió. ¡Caray, lo pronto que te eliminan en este juego! Menos mal que de repente llegó desde el cuartel general de CRYO, en Francia, algo que rezaba: en la* **pantalla del menú**, *presionar* **ABXYABXY**. *En teoría deberíamos* **oír una voz** *y luego empezar a jugar. Pero con una gran ventaja...*



Daffy Duck: The Marvin Missions
SUPER NINTENDO

¡¡50 patos!!

Empezad un nuevo juego, y cuando en la pantalla veáis un texto que diga "WHERE THERE'S DUCK, THERE'S FIRE", presionad **L, L, R, R,** *arriba,* **D, Y, A, B, X**. *Una voz dirá:* **"Mother!"**. *Es cosa hecha.*

Pac-Attack
SUPER NINTENDO

Pasar de nivel

Empieza a jugar y pierde la partida. En la **pantalla de continuaciones**, **presiona L** *tantas veces como niveles quieras pasar de fase.*



forman **al destruir a la araña**, sino por las que ya había arriba. Sal al jardín y busca un portal en el que **transformarte en Freedan**.

Vuelve a las escaleras que hay en el centro del jardín para entrar en la segunda parte del templo. **Destruye a los espíritus rosa** que hay en dos fosos a los lados de un pasillo para que te faciliten el paso. Llega hasta otro portal en el que se te concede **el poder Terremoto del Caballero Oscuro Freedan (32)**.

Sube arriba del todo atravesando el jardín y coge unas gafas de sol **(33)**. Encuentra a un **espíritu**, **habla con él (34-35)**, **ve al principio de la fase**, **sal y regresa al pueblo de los nativos**.

Allí, **usa la flor** que encontraste en uno de los cofres del templo con las estatuas de la casa de la izquierda del poblado de los nativos **(36)**.

¡Buff!, no ha estado mal el paseo, ¿eh? Tranquilo, antes de encarar el próximo reto date un *homenaje* porque te lo mereces. Pero tampoco te duermas, todavía te queda mucho por hacer.



34


35



36

Lugar 18 Dao

Cuando llegas a **Dao**, **sólo te falta una estatua mística**. Sal de la casa y ve arriba a la izquierda. Encontrarás un portal. Si hablas con **el primer hombre** que está al lado del portal, **te da algo útil (37)**. En la tercera casa empezando desde la izquierda, encuentras una prueba.

Realízala de la siguiente manera: **ponte debajo del jarrón del medio** y desde ahí alcanzarás a todas las serpientes en cuanto salgan.

Explora un poco el pueblo y dirígete a la Pirámide. Allí te están esperando muchas más situaciones que necesitan de tu sagacidad.

¡Recibes una carta y el diario de tu padre!

37



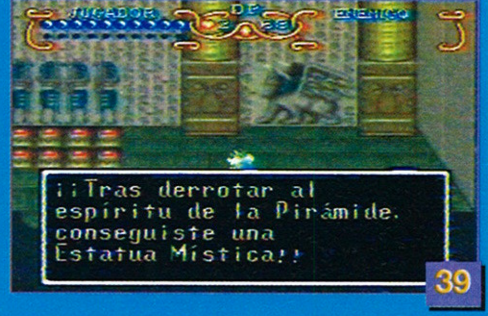
Lugar 19 Pirámide

Baja y destruye las **Mystic Balls**. No suelen atacar de una en una, sino en grupos. Entra en el portal y transfórmate en **Shadow**, la tercera personalidad de Will. Con él puedes aprovechar el máximo poder de ataque, y también su habilidad para transformarse en agua y atravesar cualquier muro, incluso los de la pirámide. Sal del portal y ve a la escalera de al lado, pero no subas. **Conviértete en charco** y ten presente que debes utilizar **el diario de Olman**.

Transfórmate en **Will**. Entra más a la izquierda y busca la primera tablilla. Ve al portal y **transfórmate en Shadow**. Esto deberás hacerlo siempre que vuelvas de coger una tablilla, y convertirte en charco más o menos delante del portal.

Ahora entra en la segunda puerta (contando desde la izquierda). Sigue avanzando con **Shadow** hasta que pases el altar con dos pequeñas escaleras a los lados. **Conviértete en charco** donde veas que baja la hilera de piedras. Entra por la puerta del fondo y sigue avanzando a la derecha. Luego a la izquierda. Entra por la puerta, sigue recto y verás dos


38



39

escaleras. **Conviértete en charco** delante de la pequeña. Aunque llegas al charco mágico, no entres.

Lánzate hacia abajo, donde encontrarás un cofre con una joya roja. A la izquierda y sube por las escaleras, evitando a los enemigos, hasta donde te transformaste en charco antes. Vuelve a hacerlo y entra por la puerta que encontrarás al lado del charco. Al conseguir **la tablilla o jeroglífico**, entra en el charco mágico (siempre que obtengas una tablilla tendrás que hacer esto).

Vuelve al segundo portal (el que está entre las puertas por donde debes ir entrando). Transfórmate en **Will** y entra en la tercera puerta, desde la izquierda. Todo recto hacia la derecha y usa el **Spin Dash**, cuando encuentres unas rampas con un agujero, para alcanzar la joya roja del otro lado. Vuelve al portal de antes y hazte **Freedan**. Entra en la misma puerta, pero baja por las escaleras. A la derecha, y usa el **Fraile Oscuro** para accionar el interruptor: surge un paso. Sigue el camino y encontrarás otros dos interruptores. Golpea el primero.

Colócate sobre las losas que sobresalen del suelo y, al activar la de más a la izquierda, se abre un pasillo que debes seguir. Continúa avanzando, coge la tablilla y entra en el charco mágico. Volverás al principio. Entra en el portal y transfórmate en **Will**.

Entra en la cuarta puerta, ve hacia la derecha y continúa bajando hasta el final. Avanza hasta llegar a un peligroso paso con un techo de pinchos que sube y baja. Paciencia y el **Spin Dash**. Encuentra la tablilla y vuelve al portal mediante el charco mágico. Transfórmate en **Shadow** y entra por la quinta puerta.

Sigue el camino y cuando bajes las escaleras verás una hilera de piedras. **Transfórmate en charco**.

Cuando llegues, destruye a los enemigos y luego ve por donde has venido, a la derecha del todo. Otro charco, por favor. Coge la joya y métete por el charco mágico. En las seis puertas del principio, entra otra vez por la quinta puerta y sigue como **Shadow**.

Bajas las escaleras y ves otra vez la hilera de piedras. **Hazte charco**, sube y ve a la izquierda. De nuevo eres charco. Entra por la puerta y llegas a una bifurcación. Cualquier camino es válido. Al bajar, ve a la izquierda y coge otra de las tablillas.

Vuelve al principio, donde están las seis puertas. Siguiendo como **Shadow**, entra en la última y avanza evitando los enemigos y fijándote bien, porque puedes introducirte en algunos sarcófagos. Métete en el sarcófago del medio. El camino todo recto y entra en el segundo sarcófago empezando por la derecha. Entra por la derecha otra vez y coge la última tablilla.

Al llegar de nuevo al principio, dirígete a la parte más alta de la pirámide y sigue las instrucciones de la pantalla. Consulta el diario de **Olman** para colocar los seis jeroglíficos en el orden correcto **(38)**. Llegas a la **Reina Momia**. Enfréntate a ella como **Shadow** y sigue la estrategia de golpear y alejarte. Al ganarla, te diriges **hacia la Torre de Babel (39)**.

Lugar 20 — Babel, llega el final

Ve a la derecha y usa **el anillo del Rey Edward** que cae de la flauta para pasar por la puerta de la barrera. Sigue el camino y habla con los espíritus. En el camino, encontrarás un portal. Sube por la entrada que hay a su izquierda para **enfrentarte a todos los enemigos finales**, uno tras otro, **con Shadow**.

Castoth: Como llevas la barra llena, atácale frontalmente. Aunque te hiera, cuando lo destruyas todavía tendrás media barra. Vuelve al portal y ve a la derecha. Sube por la entrada que encuentras, sigue a la izquierda y entra por la puerta grande.

Viper: Sólo esquivar las plumas que te arroja y darle estacazos. Sal y ve a la izquierda. Sube por la entrada, cuando el *ascensor* te deje, entra por la puerta.

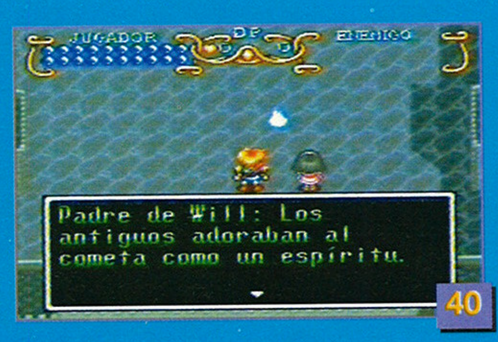
Vampiros: Destruye primero a la mujer vampiro y luego concéntrate en el otro. Ve subiendo y entra otra vez por la puerta grande.

Sand Fanger: Colócate en el suelo y, cuando asome la cara, le pegas un repaso. Cuidado cuando salta. Cuando Viper te suba, ve a la izquierda y baja.

Reina Momia: Destrúyela golpeándola y alejándote. Sigue y entra por la derecha. Habla con el vampiro y con Kara. Luego, a la derecha, hay una entrada y un portal. Utiliza éste y después sube por la entrada, pero habla con el espíritu. Coge la opción *volver*. Habla con Olman; te da la estatua. Te llevará arriba, donde puedes hablar con otros espíritus. Habla con todos y luego habla de nuevo con Olman y con Kara **(41)**.

El Cometa (1ª parte): Colócate a un lado y atácale cuando dispare. El ataque te viene de arriba y no es demasiado difícil de esquivar. Cuando no ataque más, dispara de nuevo a su jeta. (2ª parte): Quédate abajo en el medio y dispara a la cara. Destruye también las esferas azules y cuando te dispara las dos bolas grandes, te conviertes en un charco. Cuando te dispara las bolas tres veces (o cuatro tal vez), le puedes dar.

Tras vencer, **todo queda en tus manos**, joven guerrero **(43)**. ¡Has cumplido, chaval!



40



41



42


43

Wario Blast
GAME BOY

Todos los poderes y más
Si quieres empezar el juego con todos los **poderes inimaginables**, *no tienes más que introducir este código al principio del juego:* **2264**.

Urban Strike
SUPER NINTENDO

Claves urbanas
Se acabaron los problemas para pasar de nivel.

CAMPAÑA 2- BAJA OILS RIGS
CR7C9LB7CHX
CAMPAÑA 4- MEXICO
9GR63XYWVXL
CAMPAÑA 5- SAN FRANCISCO
NWDR7SKB7S9
CAMPAÑA 6- ALCATRAZ
HGBWDRPTYNP
CAMPAÑA 7- NEW YORK
L67KGRPFGR3
CAMPAÑA 8- LAS VEGAS
GPVSYNGJYNX
CAMPAÑA 9- CASINO
BDR63P7X9GS
CAMPAÑA 10- UNDERGROUND
W7SKLP7CDPT
WIN SCREEN
D63PMJTKHWY



Castlevania Vampires' Kiss

¿Alguien es capaz de acabar por fin con Drácula?

Si sigues nuestros consejos, tú puedes ser ese libertador que los Cárpatos esperan. Déjate de estacas, cruces y ajos, y lee esto.

Por Grupo Kronos

Fase 1

ZONA 1-2**:** Estate preparado porque te arrojarán de todo. **Si te tiran por las escaleras, presiona el pad hacia arriba** y no traspasarás las escaleras; **ahorrarás tiempo**.

ZONA 1-3: Aquí encontrarás una bifurcación. **Elige el camino de arriba** si tienes la barra de energía más o menos llena, hasta llegar a un lugar donde verás unos cráneos de dragón que escupen fuego. **Rompe el candelabro** que hay arriba y aparecerá un ítem. Cógelo, dejándote caer, y los destruirás. Ahora continúa avanzando. Por contra, si tu barra de energía está mermada, escoge el camino de abajo ya que podrás recuperarte un poco.

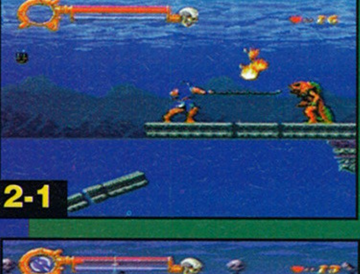

1-5


Enemigo final

ZONA 1-5: Deberás tener cuidado ya que **el camino está repleto de agujeros** y trampas. Para colmo de males, por la parte izquierda de la pantalla aparecerá un bicho impresionante. **El animal** en cuestión es **inmune a tus ataques**, de modo que no pierdas el tiempo con él. Calcula bien los saltos, centrándote en escapar. Al final **el toro**, viendo que no cuentas con él, **se suicidará**.

ENEMIGO FINAL: El **perro guardián**. Sus ataques son bastante predecibles y mecánicos, así que **golpea con el látigo**. Cuando salte hacia atrás, te lanzará una bola de fuego que al caer al suelo se convertirá en una llamarada que te perseguirá. Retrocede un poco y salta para esquivar.

Fase 2


2-1


Enemigo final

ZONA 2-1: Avanza, llegarás a un **puente gris de piedra** que se va derrumbando, y los enemigos te pueden tirar.

ZONA 2-3: Cuidado con los **lanceros** y su ataque especial. Paciencia y duro con ellos, ya que necesitan cinco golpes para ser eliminados.

ENEMIGO FINAL: Murciélago gigante. Una buena táctica: **golpéalo rápidamente para que se descomponga en muchos murciélagos pequeños**. Éstos se moverán por la pantalla en zigzag, así que **aprovecha para golpearlos y esquiva** a los que no puedas golpear. El látigo resta más energía que las armas especiales. Usa estas armas cuando no tengas más remedio para descomponerlo. Y ojo, que cuando destruyas al murciélago, **saldrán disparados un abanico de murciélagos pequeños que pueden impactar en tu cara**.

Fase 3

ZONA 3-2: Verás lanceros a tutiplén, ve con cuidado y cárgatelos. Avanza, y en las últimas escaleras rompe el candelabro y caerá al suelo comida. Baja las escaleras y te darás de bruces con un **candelabro** que tiene un arma de tiempo y protección. El primero aminora el movimiento de los monstruos y el segundo te rodea de una aureola de relojes que te protegen de los enemigos.

En la parte inferior de la pantalla, hay otro candelabro que al romperlo te proporciona **inmunidad temporal**. Ya en el piso de arriba, avanza a la derecha y llegarás a unas escaleras grandes. Permanece en el penúltimo escalón de la parte superior y golpea con tu látigo la pared hasta que se rompa. Aparecerá algo muy útil para ti.

ZONA 3-3: Cuidado. Avanza de columna en columna, calculando bien la distancia de salto. Si no atinas, darás con tus huesos **en otra fase**, (Fase 4), desde la cual no podrás acabar bien el juego.

ZONA 3-4: Ésta es de vital importancia para el desarrollo del juego, puesto que en uno de los candelabros que encontrarás, se esconde una **llave**, que te será muy útil luego.

3-2

3-4

ENEMIGO FINAL: El **Caballero de la lanza**. Tiene una variada gama de ataques. Ve hacia los lados y golpéale sin perdón. Cuando lance su cabeza, empezarán a caer piedras, esquívalas y si es posible golpéale ya que momentáneamente queda indefenso.


Enemigo final

Puede ser que lance su cabeza al aire y ésta te persiga como si le debieses dinero: esquiva y golpea. Otro de sus ataques es cuando clava la lanza en el suelo y salen una especie de pinchos de hielo azules que avanzan por allí: huye y súbete a la plataforma más alta. Cuidado que no te atraviese con su lanza. Esquívalo y vuelve a pegar fuerte. Destruido, **su cabeza explota disparando bolas de energía.**

Castlevania Vampires' Kiss
SUPER NINTENDO

5 claves para la eternidad

¿Aún crees en la inmortalidad de Drácula? La guía y estos passwords te demostrarán que el viejo Conde es tan mortal como nosotros. ¡Ah!, el de la **fase cinco** *no te lo damos porque* **no existe**.

Fase 2



Fase 3



Fase 4



Fase 6



Fase 7



Fase 4


4-3



4-3 bis

ZONA 4-1: No cojas ningún arma ya que perderás la llave. Y LA LLAVE ES VITAL. La magia de la llave no hace nada, excepto si la haces en los morros de algún enemigo. Proporciona un salto muy alto bastante útil y no consume corazones.

ZONA 4-3: Verás unos engranajes que transportan **plataformas móviles** en unas cuerdas. Súbete a ellas y verás una puerta cerrada a la derecha. Usa la llave y libera a la damisela en cuestión. Luego continúa subiendo y encontrarás la salida a la izquierda.

ZONA 4-4: Es muy importante que no cambies la llave, pues en este mismo sector te encuentras con **otra puerta** que también deberás abrir, para **avanzar a la siguiente fase.**

Fase 5


5-4

ZONA 5-1: Ahora que ya puedes coger arma de nuevo, no te prives.

ZONA 5-4: Al entrar, verás que debajo hay **agua**. Ve a la primera plataforma a tu izquierda y destroza el surtidor a latigazos. Ve a la izquierda tanto como puedas y déjate caer. Si lo has hecho bien, habrás **rescatado a las dos mujeres** del juego: tu chica y tu madre.


Enemigo final

ENEMIGO FINAL: La **serpiente marina**. Dale en la cara, puesto que en el resto del cuerpo no le dañarás lo más mínimo. Es **recomendable que vayas a la defensiva** y le des cuando buenamente puedas.

Fase 6


6-7


Enemigo final

ZONA 6-3: Tírate con decisión sobre las piedras y sube por ellas. Salta hacia donde has entrado, pero por la parte de arriba.

ZONA 6-5: Antes de saltar, espera a que salgan los enemigos y acaba con ellos.

ZONA 6-7: Antesala del enemigo de final de fase. Sube, y a la derecha líate a latigazos con la pared. Hay otra sorpresa. A la izquierda.

ENEMIGO FINAL: La **Muerte**. Al comienzo resulta fácil de abatir, pero cuando de verdad se convierte en la Muerte, la cosa cambia. Sus **ataques se apoyan en la guadaña.**

Fase 7

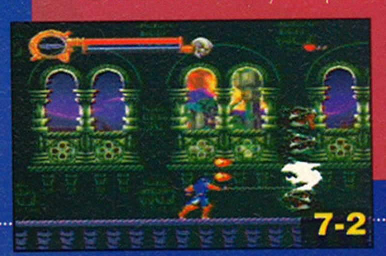
ZONA 7-2: Esa especie de **columna de cabezas** se despacha acercándose a ella a una distancia aproximada de un latigazo.

ZONA 7-3: Debes bajar las escaleras. No te empeñes en luchar con el monstruo.

ZONA 7-5: Sube y rompe la columna de la izquierda que hay en el penúltimo piso. Una sorpresita. Alcanza la cima y sal por el pasillo izquierdo.

ZONA 7-7: Es un **arsenal** con todas las armas del juego. La que escojáis será contra el Conde.

ENEMIGO FINAL: DRÁCULA. Quédate por el medio de la habitación. Tras agotar su barra de energía por primera vez, se convierte en **Súper Drácula.** Entonces resulta **más fácil** abatirlo.


7-2


7-5


Enemigo final

Guía de trucos

Primal Rage

Los movimientos básicos

De todos es sabido que la Tierra estuvo durante millones de años dominada por enormes dinosaurios. Lo que no se sabía tanto es que sus técnicas de combate fueran tan espectaculares y más propias de pequeños seres que de estas moles. Aquí tenéis una primera toma de contacto con los movimientos de Primal Rage. El mes que viene, los fatalities.

Por David García

Armadon

Púas de punta



X+B ↓↑

El Gancho del Cuerno



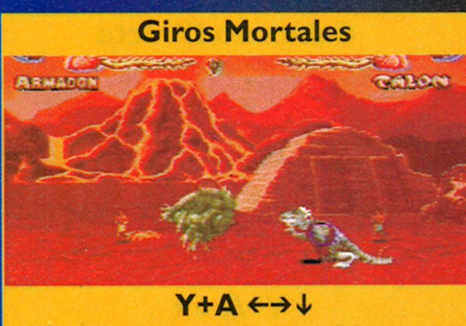
Y+X+B ↘→↗

Súper Carga



Y+B ←↓→

Giros Mortales

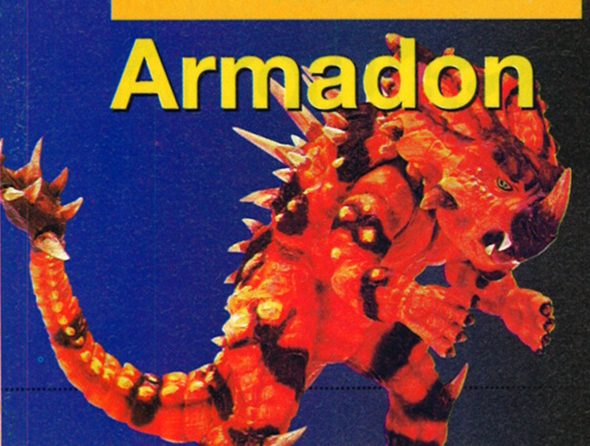


Y+A ←→↓

Púas Voladoras



X+A ←↑



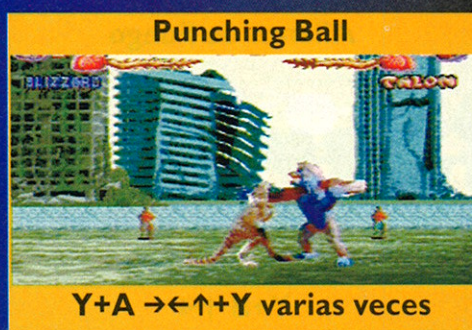
Blizzard

Súper Puñetazo



Y+B ←→

Punching Ball



Y+A →←↑+Y varias veces

Ataque Aéreo



X+B en el aire y cerca del adv.

Lanzamiento Mortal



X+B →↓←↑

Aliento de Hielo



Y+X+A ←→



Cruis'n USA
ARCADE

¿Qué vehículo prefieres?

Los largos tentáculos de **Nintendo Acción** llegan hasta las poderosas recreativas. En esta ocasión, el truco permite elegir entre **un coche de policía, un autobús escolar o un taxi**.

Para conseguirlo, **mantén pulsado la vista dos** ('View two') mientras echas las monedas por la ranurita.

The Death And Return Of Superman
SUPER NINTENDO

Recarga energía y pasa a otro nivel

En el **menú de sonido**, escucha los sonidos 0B, 29, 2C y 05. **Empieza a jugar**. Que llevas unos cuantos combates y no tienen el día muy afinado, pues no te preocupes. No no te vamos a invitar a un desayuno nutritivo con cereales. Es más simple.



En cualquier momento, presiona A, B, X, Y simultáneamente para recuperar la energía perdida.

Que sigues con la negra en ese nivel o que ya te le tienes más que triturado, pues la solución es también de lo más fácil. Mantén presionados **esos mismos botones y pulsa Select** para pasar de nivel.

Street Racer
SUPER NINTENDO

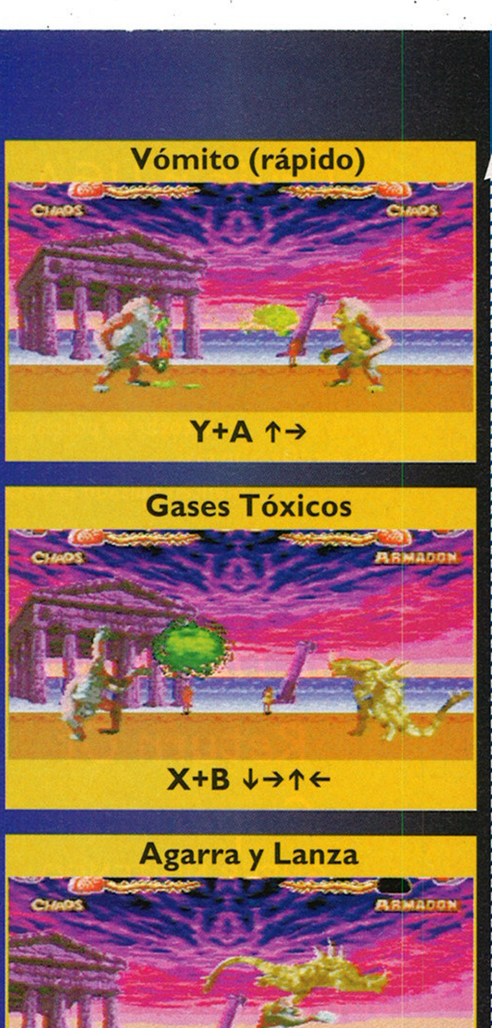
Más rápido

Ya que no es legal **correr en exceso** por las carreteras españolas, no está de más que podamos quitarnos el gusanillo haciéndolo **en la consola**.

Para conseguirlo habrá que presionar X, Y, X, Y, X, Y; a continuación habrá que mantener pulsado X y presionar DERECHA **hasta que la barra de aceleración esté a tope**. De esta manera, tu vehículo 'volará' lejos del acecho de la patrulla más cercana.

Chaos

Vómito (rápido)



Y+A ↑→

Gases Tóxicos

X+B ↓→↑←

Agarra y Lanza



X+A →←

Carga de Hombro



Y+B →→

Ataque 'Trasero'



X+A ↓→↑↘



Diablo

Bola de Fuego (rápida)



Y+B ↓→

Aliento de Fuego



Y+B ↑→

Teletransporte Infernal



X+B+A ↑

Piececito Caliente

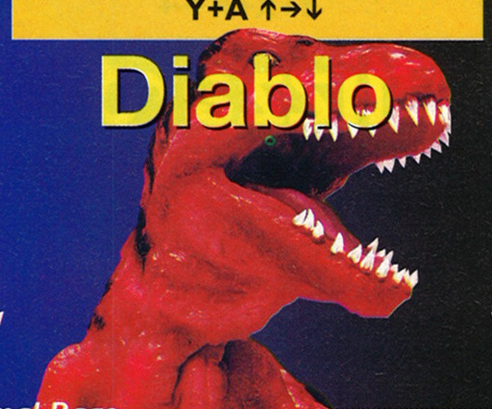


X+A ↖↘

El Pulverizador



Y+A ↑→↓



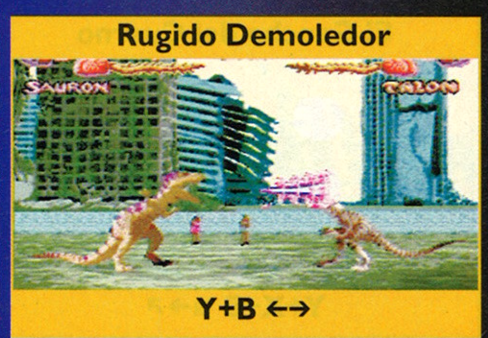
Sauron

Alarido Infernal



Y+B ↓↑

Rugido Demoledor



Y+B ←→

Terremoto



Y+X+A ↑↓

Cabezazo Directo

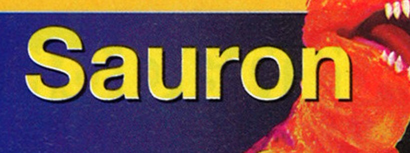


Y+A ↓↑

Destroza Huesos



X+B ↓↑↓



Ataque Venenoso (lento)



X+A →→

Ataque del Escorpión



X+B →→

Hipnosis



X+B ←← (cerca del adv.)

Teletransporte



X+A ↓↓

Festín Humano



Y+X+B+A ↓→↑



Avance Rápido



Y+B →

Remolino Frenético



Y+A ↓→

Garras Fatales



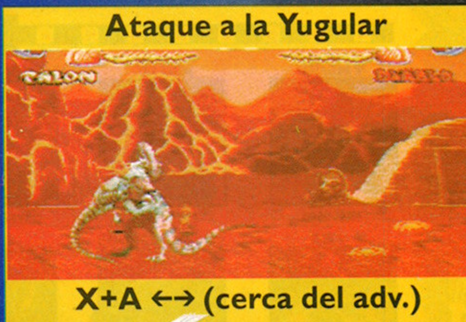
Y+B+A ↓→

Destroza Cerebros

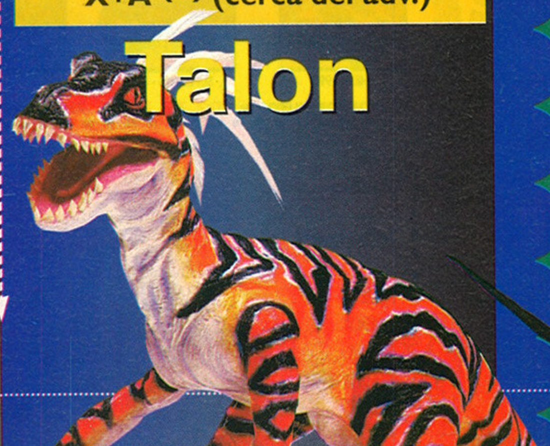


X+B+A ←↑→

Ataque a la Yugular



X+A ←→ (cerca del adv.)



World Heroes 2 Jet

GAME BOY

Movimientos especiales

AB=ABAJO.
AR=ARRIBA.
D=DERECHA.
I=IZQUIERDA.
A=BOTON A.
B=BOTON B.

PERSONAJE	MOVIMIENTO	COMBINACIÓN
HANZOU	CORTE EN ESPIRAL	AB, AB-D, D, AB, AB-D + A B
FUUMA	PUÑO ELÉCTRICO	AB, AB-I, I, AB-I, D + A B
DRAGÓN	ESPADA DEL DRAGÓN	AB-I, D, AB-D, AB, AR + A B
J. CARN	LA IRA DE CARN	AB-D, I, AB-I, AB, AB-D, D + A B
RASPU	CORAZÓN ARDIENTE	D, I, AB-I, AB, AB-D, D + A B
JANNE	AURA PHENIX	I, AB, AB-I, I, AR-I + A B
BROCKEN	FUEGO BROCKEN	AB-I, AB, AB-I, D + A B
MUSCLE	HECHIZO PODEROSO	AB, AB-D, D, AB-D, AB,AB-I, I+A B
C. KIDD	CORTE EN REDONDO	AB (MANT), I, D + A B
ERIK	GOLPE VIKINGO	I, AB-I, AB, AB-D, D,AB,AB-D,D+A B
RYOKO	ATAQUE RELÁMPAGO	AB-D, I, AB-I, AB, AB-D, D + A B
SHURA	DANZA DEL TIGRE	D, I, D, AB, AB-D, D + A B
J. MAX	RÁFAGA CORTANTE	AB, AB-I, I, AB-I, D + A B
MUDMAN	MUD ASCENSIÓN	AB-I, D, AB-D, AB, AR + A B
JACK	HURACÁN	D, I, D, AB, AB-D, D + A B
RYOFU	LANZA ARROJADIZA	I, AB-I, AB, AB-I, D + A B
ZEUS	PUÑO FINAL	AB, I, AB-I, AB. AB-D,D, I, D + A B



Y ahora, los golpes. Uno a uno

ARMADON

•PÚAS DE PUNTA: mantén X/B, presiona abajo, arriba.
•EL GANCHO DEL CUERNO: mantén Y/X/B, presiona abajo-avance, avance, arriba-avance.
•SÚPER CARGA: mantén Y/B, presiona retroceso, abajo, avance.
•GIROS MORTALES: mantén Y/A, presiona retroceso, avance, abajo.
•PÚAS VOLADORAS: mantén X/A, presiona retroceso, arriba.
•PLANCHAZO: mantén X/B, presiona retroceso, arriba, avance.
•DE TRIPAS CORAZÓN: mantén Y/X/B, presiona avance, retroceso (cerca del adversario).
•FESTÍN HUMANO: mantén Y/X/B/A, presiona arriba, avance, abajo.

BLIZZARD

•SÚPER PUÑETAZO (CORTO): mantén Y/B, presiona retroceso, avance.
•SÚPER PUÑETAZO (LARGO): mantén X/A, presiona retroceso, avance.
•SÚPER PUÑETAZO (RÁPIDO): mantén Y/X/B/A, presiona retroceso, avance.
•SÚPER PUÑETAZO (FINGIDO): mantén Y/B, presiona abajo, arriba.
•PUNCHING BALL: mantén Y/A, presiona avance, abajo, retroceso, arriba (cerca del enemigo). Pulsa repetidamente "Y" para dar puñetazos o presiona X/B/A para hacer un súper gancho.
•ATAQUE AÉREO: mantén X/B, en el aire cerca del enemigo.
•LANZAMIENTO MORTAL: mantén X/B, presiona avance, abajo, retroceso, arriba (cerca del adversario).
•ALIENTO DE HIELO: mantén Y/X/A, presiona retroceso, y luego avance.
•GÉISER HELADO: mantén Y/X/A, presiona abajo, arriba (cerca del adversario).
•FESTÍN HUMANO: mantén Y/X/B/A, presiona retroceso, arriba, avance, abajo.

CHAOS

•VÓMITO (RÁPIDO): mantén Y/A, presiona arriba, avance.
•VÓMITO (LENTO): mantén X/B, presiona arriba, avance.
•'GASES TÓXICOS': mantén X/B, presiona abajo, avance, arriba, retroceso.
•AGARRA Y LANZA: mantén X/A, presiona avance, retroceso (cerca del adversario).
•SACUDIDA TERRESTRE: mantén X/B, presiona retroceso, retroceso-arriba, retroceso-abajo.
•CARGA DE HOMBRO: mantén Y/B, presiona avance, avance.
•ATAQUE 'TRASERO': mantén X/A, presiona abajo, avance, arriba, abajo-avance.

DIABLO

•BOLA DE FUEGO (RÁP.): mantén Y/B, presiona abajo, avance.
•BOLA DE FUEGO (LENTA): mantén X/A, presiona abajo, y luego avance.
•ALIENTO DE FUEGO: mantén Y/B, presiona arriba, avance.
•TELETRANSPORTE INFERNAL: mantén X/B/A, pulsa arriba.
•PIECECITO CALIENTE: mantén X/A, presiona retroceso-arriba, abajo-avance.
•SÚPER CARGA: mantén X/A, presiona retroceso, abajo, avance.
•EL PULVERIZADOR: mantén Y/A, presiona arriba, avance, abajo.

SAURON

•ALARIDO INFERNAL: mantén Y/B, presiona abajo, arriba.
•RUGIDO DEMOLEDOR: mantén Y/B, presiona retroceso, y luego avance.
•TERREMOTO: mantén Y/X/A, presiona arriba, abajo.
•CABEZAZO DIRECTO: mantén Y/A, presiona abajo, arriba.
•DESTROZA HUESOS: mantén X/B, presiona abajo, arriba, y luego abajo.
•ATAQUE AL CUELLO: mantén X/A, presiona avance, retroceso (cerca del contrincante).
•ATAQUE AÉREO: presiona Y/B en el aire cerca del adversario.

TALON

•AVANCE RÁPIDO: mantén Y/B, presiona avance.
•RETROCESO RÁPIDO: mantén Y/B, presiona retroceso.
•REMOLINO FRENÉTICO: mantén Y/A, presiona abajo, avance.
•GARRAS FATALES: mantén Y/B/A, presiona abajo, avance.
•DESTROZA CEREBROS: mantén X/B, presiona retroceso, arriba, avance.
•PICOTAZOS FACIALES: mantén X/A, presiona abajo, avance (cerca del adversario).
•ATAQUE Y HUIDA: mantén X/B, presiona abajo-avance, abajo, abajo-avance.
•ATAQUE A LA YUGULAR: manten X/A, presiona retroceso, avance (cerca del adversario).

VERTIGO

•ATAQUE VENENOSO (LENTO): mantén X/A, presiona avance, avance.
•ATAQUE VENENOSO (RÁPIDO): mantén Y/B, presiona avance, avance.
•ATAQUE DEL ESCORPIÓN: mantén X/B, presiona avance, avance.
•HIPNOSIS: mantén X/B, presiona retroceso, retroceso (cerca del adversario).
•TELETRANSPORTE: mantén X/A, presiona abajo, abajo.
•TELETRANSP. AÉREO: mantén X/A, presiona abajo, arriba.
•FESTÍN HUMANO: mantén Y/X/B/A, presiona abajo, avance, arriba.

BUSCA LAS DIFERENCIAS

Una de estas carátulas de Mario ha sido trucada. ¿Ya sabes cuál es? Pues busca las diferencias con la ilustración original y podrás ganar uno de los

25 CARTUCHOS DE SMW2

que regalamos.



Marca en este dibujo las diferencias

BASES

① Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista NINTENDO ACCION que envíen esta página (o fotocopia) a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.;
Revista NINTENDO ACCIÓN;
Apartado de Correos 400;
28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO SUPER MARIO WORLD 2

② De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán 25 que seràn ganadores de un cartucho de Super Mario World II para Super Nintendo. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

③ Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 18 de octubre 1995 al 30 de noviembre de 1995.

④ El sorteo se realizará el día 5 de diciembre 1995, y se publicarán en el número de enero de 1996 de la revista NINTENDO ACCIÓN.

⑤ Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se envíen los premios para notificar a la revista el extravío.

⑥ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

⑦ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

Marca las 7 diferencias con un bolígrafo, rellena el cupón y envíanos toda la página

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Población: ....

Provincia: ....

CP: .... Teléfono: .... Edad: ....





Nintendo España, S.A.

PARA TENERLO TODO,



completa tu colección de NINTENDO ACCIÓN

¿Qué todavía no tienes el último número?, ¿y dices que en el quiosco ya no lo venden? Tranquilo, hombre. Que para la gente como tú, que quiere estar informada siempre al 100%, tenemos un servicio de números atrasados que es la bomba. Llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te enviaremos por correo los ejemplares que te falten. Ah! Y si no tienes teléfono, rellena el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello).

BIEN ORDENADO.



Si ya tienes unos cuantos números y la acción te desborda ... pide ahora tus tapas para tener siempre a mano toda la información. Además, el sistema de perchas te permitirá encuadernar todos tus ejemplares de manera súper sencilla y cómoda.

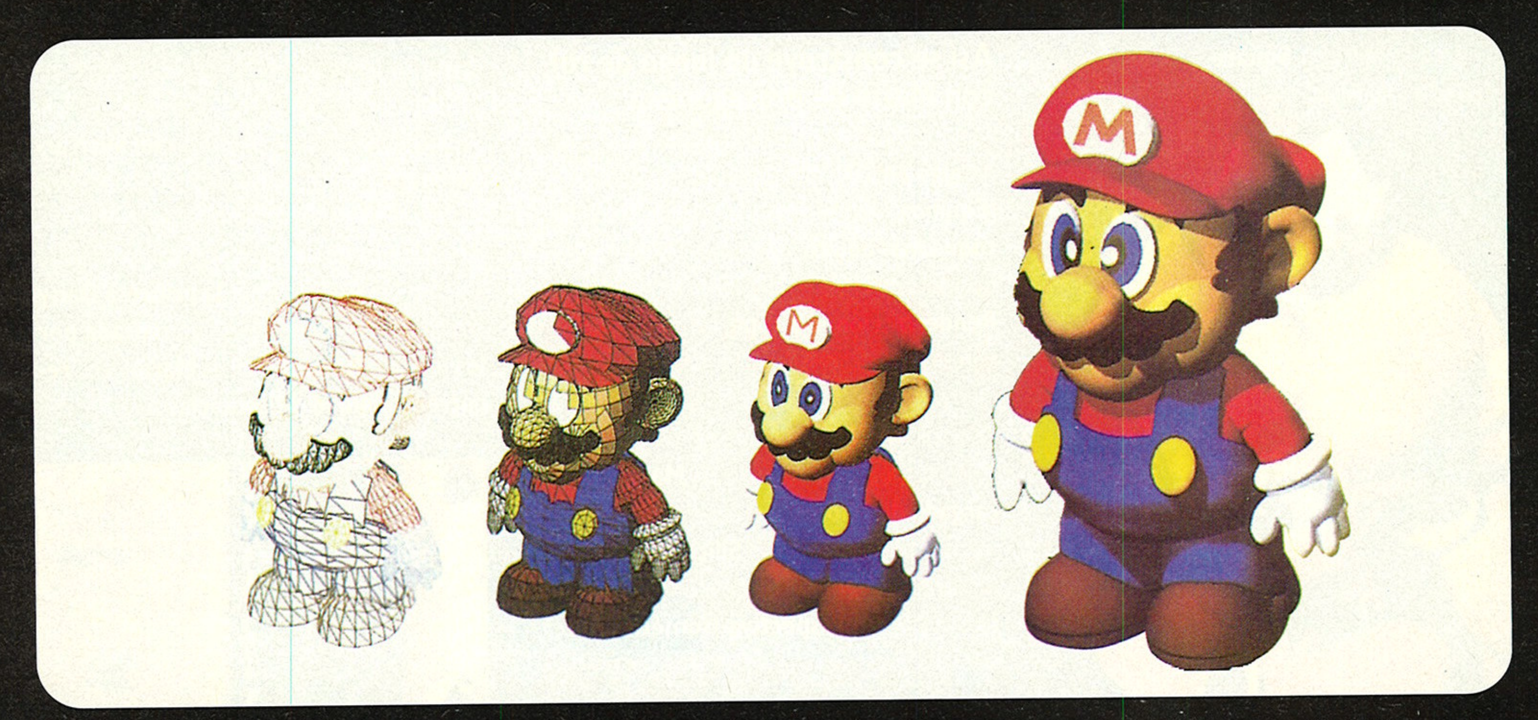
No dejes que la **ACCIÓN** te desborde.

Por sólo 950 Ptas



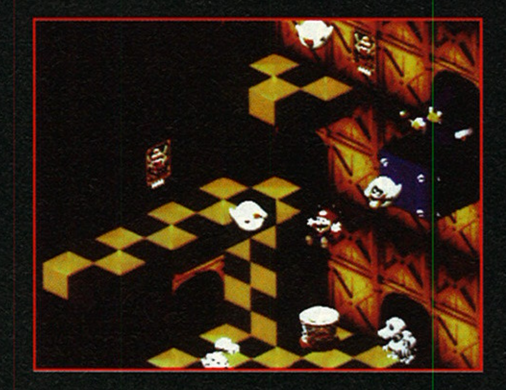
Nintendo renderiza a Mario

Vuelta de tuerca al tío Mario. El filón del bigotes parece inagotable y si no lo creéis, leed esto: precisamente cuando su regreso a la Super está a punto de hacerse realidad en España (y en Japón van por los 'tropecientos' millones de cartuchos vendidos), Nintendo acaba de anunciar un nuevo juego con la 'M' grabada a fuego en la caja.



y le da forma de RPG

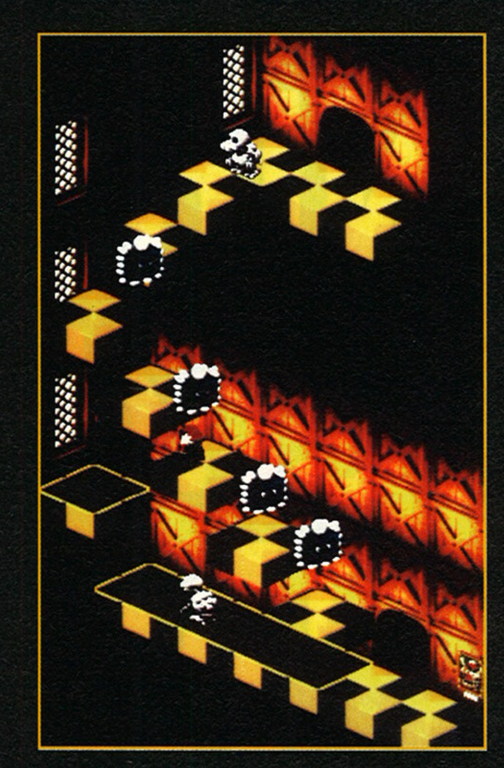
Pero éste será diferente, o al menos eso promete el feliz matrimonio con Square, los padres del rol por derecho. A vuelta de página, encontraréis la información y las imágenes más actualizadas sobre el último crack de Mario.



¿Para cuándo? *Aunque Nintendo aún no ha abierto la boca, creemos que este RPG estará preparado para enero del 96.*



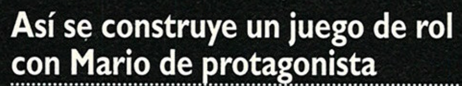
Rizando el rizo. *Muy en la línea de oscuridad Donkey, la ambientación de Mario RPG será excelente.*



Memoria expandida. *El chip SA-1 ha dado nueva vida a la Super. Mario tendrá 128 megabits para él solito.*

La idea era que **Mario** se presentara en **Ultra 64** con un **RPG** (un juego de rol) bajo el brazo. En **Nintendo** afirman que la cosa sigue adelante, pero el autobús ha hecho una parada ¿imprevista? Antes de que los 64 bits aplaudieran a Mario, el fontanero y corredor de fondo (a este paso va a ganar a Mega Man en apariciones estelares) ha posado ante **las cámaras que le renderizan a uno** y se ha puesto a flirtear con **Square** en busca de la penúltima campanada jugable.

Todo se gestó en enero de este año, con premeditación y alevosía. Nintendo se dirigió a las oficinas de **Square** para dejar sobre la mesa un chollo espectacular. Proponían los nipones un juego que **combinara el tirón Mario** con las habilidades de los chicos **Final Fantasy** para crear estructuras RPG y líneas argumentales de éxito. **Square aceptó**.

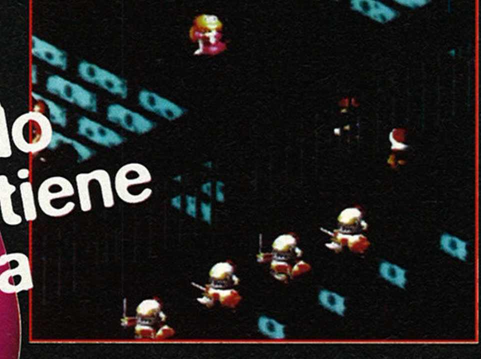


Así se construye un juego de rol con Mario de protagonista

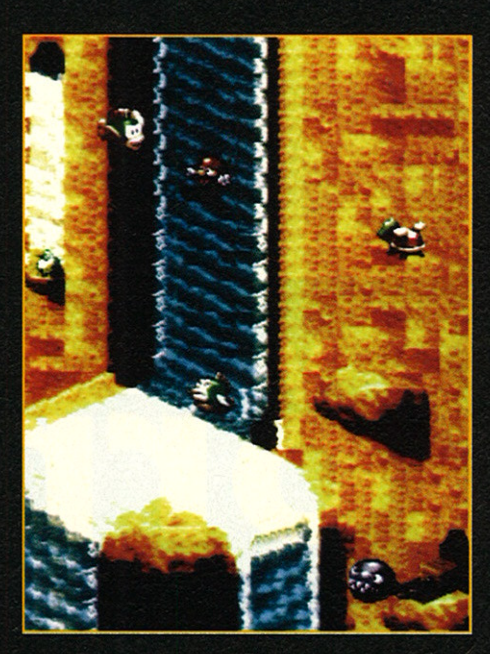
La línea base ya estaba en marcha. Se pretendía **algo en 3D**, con mentalidad más cercana al **'Equinox'** de Sony que a la saga 'FF', y con **un toque más adulto**, o sea juvenil, que preparara el salto de Mario a Ultra. El *render* era la clave. **Renderizaciones a tope**, sin complejos: en personajes, decorados y si lo sonidos se pudieran renderizar... Así que, para empezar, se tiró de técnica **ACM** (la de Rare en los 'Donkey' y 'Killer Instinct') y se concibió un **Mario** sólido, **cargado de colores** y con apariencia real, previo paso por rejilla *made in* **Silicon Graphics**.

El capricho 3D incluía desde el principio un regustillo por la **perspectiva isométrica** que desde los tiempos 'Knight Lore' o 'Alien 8' de Ultimate, lleva pitando más que nadie. La fórmula gustaba y tan sólo necesitaba **un buen argumento** y algún avance tecnológico de más enjundia para paralizar Japón, y luego el Mundo. Bien, pues en el argumento tampoco es que se arriesgara más de la cuenta: **la princesa Daisy** (Peach para los nipones) ha sido **raptada por los** malvado **Koopas** y ahora **Mario** debe **recorrer infinidad de estancias** para dar con





Nuevos enemigos, nuevas formas de acabar con ellos. *Mario utilizará un nuevo tipo de arma para enfrentarse a la ralea de tipejos que le espera tras cada puerta. Algo así como un sombrero que vuela y luego vuelve a la cabeza.*



Siempre situaciones complicadas. *En la aventura de Mario habrá que tomarse tiempo para pensar, y respirar. Tendréis que desarrollar un nuevo sentido de la estrategia y acostumbraros a un nuevo tipo de acción.*

Antes de que los 64 bits aplaudan a Mario, el fontanero se ha hecho con otro huequecito privilegiado en la historia de la Super Nintendo. Lo último que prepara combina de forma magistral el significado de la aventura y el espacio tecnológico en que vivimos.

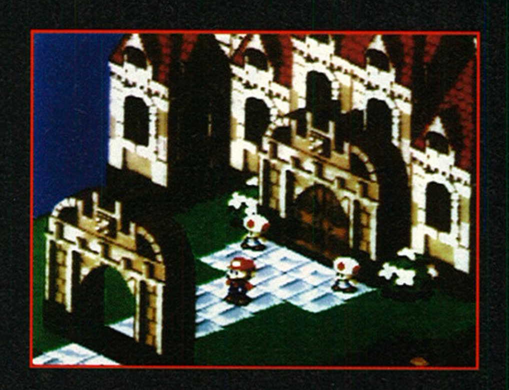
Objetivo: la princesa. *El argumento de Mario RPG nos invitará a buscar a la princesa Daisy en miles de habitaciones.*

su bella cara. No muy original, pero al menos se nota el paso de arcade a aventura. Pero, ¿esto no era un RPG? Pues sí, pero muy light, porque en este Super Mario no habrá **apenas diálogos**, ni puntos de vida, ni otras historias que los *roleros* dominan a la perfección. **Habrá**, por contra, **acción** (Mario podrá hacer uso de **un arma** de **nuevo** diseño, olvidando el peculiar salto sobre las cabezas de los enemigos) y batallas en tiempo real sin más estrategias que las que dicen cuándo y hacia dónde disparar.

Un detalle más para dejar sentado el tema del argumento. La nueva aventura de **Mario recuperará** al otrora inseparable colega del fontanero. Se llama **Luigi**, y lleva un traje de color verde, ¿os acordáis de él?

Hasta ahora todo claro, ¿no?

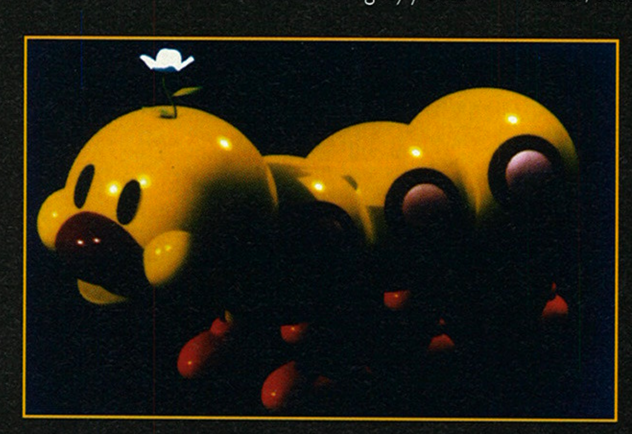
La cosa gira entorno a una súper aventura, miles de estancias en 3D, un enorme mapeado, gráficos renderizados... Vale, pues ahora vamos a hablar de **la cuestión tecnológica**. Dejando a un lado el tema de las renderizaciones, **'Super Mario RPG'** pondrá en liza **128 megabits** divididos, no se sabe en qué porción, entre gráficos, decorados y mapas. El responsable de toda esa cantidad de memoria es el **chip SA-1**, **un invento de Nintendo** que irá implementado en el cartucho y cuya función principal será la de descomprimir datos que previamente han sido comprimidos por los programadores (en el recuadro adjunto tenéis algunos datos, provisionales, sobre esta maravilla.



Estilo definido. *La base es Equinox, el resto lo ponen Nintendo y Square a partes iguales.*

Bueno, pues a estas alturas ya habréis deducido que **'Super Mario RPG'** será un nuevo paso en la historia de **Nintendo**. ¿Que cuándo puede estar en la calle? ¿Qué tal **principios del 96**, en **Japón**? Sí, ya sabemos que eso significa que hasta marzo no llegará a Europa, pero... ¿y el tiempo que necesitáis para exprimir 'Super Mario World 2'?

Nota del autor: Esta información es, en su mayor parte, provisional. Muchos detalles pueden sufrir modificaciones.



Renderizaciones a tope. *Nintendo ha apostado por un lavado de cara Mario y eso le ha llevado directamente a 'tirar' de técnica ACM. En Mario RPG disfrutaremos con el volumen y las texturas aplicados a todos los personajes.*

¿128 megas en un cartucho?

O si lo preferís, **16 Megabytes**, pero sin alardes. **Jamás** un cartucho para una consola de 16 bits ha manejado **tal cantidad de información**, pero el detalle no es importante si no apreciamos antes cómo se consigue el milagro. **'Super Mario RPG'** será el primer cartucho en el que **Nintendo** utilice su famoso y ya dilatado **chip SA-1**. A pesar de las habilidades técnicas que todo el mundo achaca al chip, **Nintendo** quiere presentarlo como un 'simple' **acelerador** encargado de **ayudar a la CPU** a realizar cálculos de proceso.

El objetivo es conseguir **más sprites** en pantalla y **animaciones** muy **suaves**. El SA-1, que se implementaría en el cartucho al estilo FX, se encargaría también de comprimir y descomprimir datos a gran velocidad, lo que explica la inmensa cantidad de memoria empleada y da otro aire al trabajo con gráficos renderizados. Eso sin hablar del **mapeado** del juego, que **sobrepasaría** con creces al ofrecido por otros juegos de este género.



Especial Street Fighter, anime. Lo prometimos en el número anterior y hemos cumplido con nuestra palabra. En las siguientes páginas tenéis un avance en el que recogemos las imágenes más poderosas y los textos más creativos de un film que seguro supondrá un hito en la historia del manga internacional.

COLUMNA DEL EXPERTO

Muy Manga

•**Gun Smith Cats** es un manga de **Kenichi Sonoda** que publica Planeta en su revista **Shonen Mangazine**. Pero la noticia no se refiere al manga, sino a la nueva serie de ovas que está apareciendo en Japón. Consta de tres partes y, vista la movilidad del cómic, puede ser algo realmente espectacular.

•Más adaptaciones al anime de mangas famosos, esta vez de Masamune Shirow. Después de Appleseed, Black Magic y Dominion le ha tocado el turno a **Patrulla Especial Ghost**. Se estrenó el pasado día **23 de septiembre** y tiene formato de largometraje. Lo dirige **Mamoru Oshii** y cuenta con lo último en **animación electrónica y efectos especiales**.

•Las revistas españolas de y sobre manga se renuevan. Para empezar, el **Shonen Mangazine de Planeta pasa a mensual** y aumenta el número de páginas. **Kabuki, la revista de textos de Glénat**, cambia de logotipo, de maqueta y de grafista para intentar darle otro aire. Y para acabar, **Otaku, la revista de textos de Norma** parece dispuesta a cambiar de formato.

• A las cuatro colecciones de manga que Camaleón Ediciones está a punto de publicar, hay que añadir una quinta, **Yogore la chica tóxica**, una divertida historia de basureros y cuchillos poseídos por magos. **Dibuja Cho-Pi y entinta Ana**

• En el pasado festival de cine fantástico de Sitges, tuvimos la oportunidad de visionar dos de las mejores películas de Anime de los últimos años, **Pompoko y The Tombstone of Fireflies**, dirigidas ambas por **Isao Takahata**, pilar junto a **Hayao Miyazaki**, del estudio Ghibli. ¿Para cuándo en vídeo?



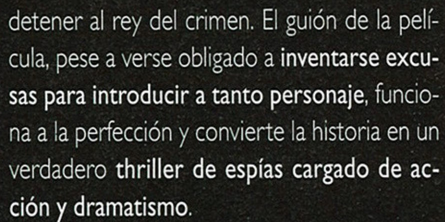
Todo lo que tienes que saber sobre Street Fighter II: the Animated Movie

Street Fighter no deja de ser noticia. Después del estreno de la película de imagen real y de los rumores de un posible Street Fighter III, ahora nos llega la película de anime. Esta versión cinematográfica se estrenó en 1994 en Japón, y lo hizo directamente en los cines, como si de una película de Spielberg se tratara.

El éxito fue inmediato, hasta el punto que generó casi de inmediato una **serie de televisión** en la que se juega con los inicios juveniles de estos personajes.

Pero volviendo a lo que nos ocupa, la película, podemos decir que **se trata de un producto de una calidad fuera de lo común**, muy superior a la media de productos que nos llegan desde Japón en forma de videos. En el largometraje tienen cabida los **dieciséis personajes del juego**, lo que hará las delicias de sus acérrimos seguidores.

La cosa va de **agentes secretos y misiones de espionaje** y contraespionaje, destinadas a evitar que el **malísimo Bison controle el mundo del hampa**. Para ello, **Chun Li buscará ayuda entre los mejores luchadores del planeta** en un desesperado intento de



detener al rey del crimen. El guión de la película, pese a verse obligado a **inventarse excusas para introducir a tanto personaje**, funciona a la perfección y convierte la historia en un verdadero **thriller de espías cargado de acción y dramatismo**.

En lo que respecta a la parte técnica del invento, la **animación es algo absolutamente delicioso**, las **escenas de acción están construidas con muchísima habilidad** y su coreografía, realista y llena de detalles, es digna de elogio. Ese realismo en la animación se ve apoyado por los **efectos de sonido**, perfectamente medidos y nada exagerados, que convierten cada golpe en algo tangible, creíble.

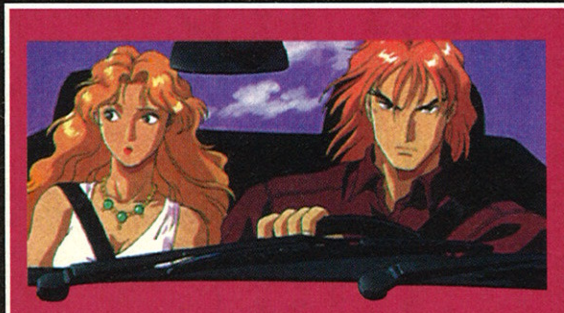
La película ya ha podido verse en nuestro país, más concretamente en el **Festival de cine fantástico de Sitges**, donde fue acogida con tremendo éxito. Ahora queda esperar a que aparezca en video, y a que se produzca la presentación oficial en el **Salón del anime y el videojuego** que se celebrará en Barcelona.

Para acabar, una curiosidad. La película acaba de comercializarse en video en USA, y se ha hecho en **dos ediciones separadas**, la **'uncut' para adultos** y una 'censurada' para audiencias más jóvenes. La segunda suprime cierta escena de ducha en la que **Chun Li no deja nada a la imaginación**.

¡SUPER EXCLUSIVA!
¡Estas son las primeras imágenes de Street Fighter, el anime!



Nuestros críticos han calificado de sobresaliente el anime de Street Fighter. En animación, argumento, efectos... tan sólo falta que la versión que llegue a España nos deje contemplar el 'duchazo' de Chun Li. Con lo higiénico que es.



Se confirman los rumores suscitados durante el último ECTS

Funsoft "entra" en Arcadia Software

Funsoft, uno de los gigantes europeos de la distribución y el multimedia, con intereses en el sector editorial, ha llegado a un acuerdo con Arcadia por el que adquiere una participación mayoritaria en la distribuidora independiente de videojuegos líder del mercado español.



Los primeros rumores saltaron durante el ECTS de Londres, celebrado a la vuelta del verano. Responsables de compañías distribuidas en España por Arcadia nos comentaron la posibilidad de que una de las empresas inglesas líderes en el campo de la distribución, Funsoft, invirtiera dinero en la compañía española. Todo fue muy rápido. A las pocas semanas, un **fax confirmaba a La Penúltima Página que el grupo Funsoft se había hecho con una participación mayoritaria en Arcadia Software S.A.**

La maniobra contribuirá a reforzar la posición de Arcadia en el mercado español. Algo que ya ocurrió tras el acuerdo de distribución en exclusiva al que llegaron con Acclaim. En este momento Arcadia tiene los **derechos de distribución** de compañías tan importantes como Edicinco, Empire, Interplay, JVC, Ocean, Sales Curve o Takara, lo que la convierte en **líder absoluto en este sector tras dos años de trabajo continuado** (Arcadia fue fundada en mayo de 1993).

La inyección económica de Funsoft servirá también para **reactivar un mercado que parece haber caído sorprendentemente** y que espera a la campaña de navidad para confirmar su recuperación. Llega además en un momento en el que otras multinacionales están aprovechando para implantarse en España, caso de **Virgin, Electronic Arts o la propia BMG** Interactive.

Para que conozcáis algo más sobre Funsoft, este grupo opera a nivel comercial y de marketing en toda Europa a través de compañías subsidiarias. Posee intereses en **Alemania, Benelux, Austria, Suiza y Francia**. Y hace poco que ha establecido un acuerdo con otro de los gigantes británicos de la distribución, THE, líder en el campo del software, vídeo, audio y multimedia, y ahora encargado de sacar a la calle todos los productos de Nintendo.

Ya cuenta con 30 centros en toda España

'Centro Mail' abre nuevas puertas

Almería, Valladolid y Palma de Mallorca. Si vivís en una de estas ciudades podéis sentiros afortunados. La cadena de centros Mail acaba de inaugurar tiendas en estas poblaciones. Y ya sabéis lo que eso significa: contar desde ya con los **mejores juegos, periféricos, productos... y todo al mejor precio**.

Resulta increíble ver como lo que en principio fue una pequeña tienda en la calle Mon-

Una de última hora. Hace algún tiempo anunciábamos que Acclaim se había hecho con los derechos de la película El Cuervo, de Brandon Lee, para su posterior conversión a videojuego. Pues bien, acabamos de enterarnos que Acclaim ya se ha puesto manos a la obra, y ahora viene lo bueno, en exclusiva para Ultra 64. O sea, que nos espera un peliculón a los forofos de Nintendo.

Más de 16.000 cartuchos en poco más de una semana. Las cifras son apabullantes, tanto como la moral de Nintendo España. Todos se imaginaban que Killer Instinct en versión Super Nintendo iba a arrasar, pero seguro que se han visto sorprendidos por las primeras respuestas de mercado. Nada, que todo siga igual, o mejor. Y que antes de navidades lleguéis a los tropecientos mil cartuchos vendidos.

Y ya que vamos de números, quedaos con éstos: más de 25.000 cartuchos. Esa es la cifra aproximada de 'International Superstar Soccer' que han salido de las tiendas desde que Konami pusiera a la venta esta pasada futbolera. Enhorabuena para los colegas nipones y a ver si repiten éxito con una segunda parte que promete tirar la casa por la ventana.

tera, en Madrid, ha llegado a convertirse en una cadena tan importante. Hasta **30 centros poseen ya en toda España**, y eso por no hablar del que **abrieron en Argentina durante este año**. Seguro que no paran hasta que haya un centro Mail en cada pueblo de España.



'Street Fighter' y 'Mega Man', ahora en televisión

Los reyes de los dibujos animados

Dos buenas noticias para la audiencia yankee más 'animada'. Primera, **Mega Man regresa a la pequeña pantalla**. Segunda, **Street Fighter, las series,** se estrena en televisión. Enseguida desarrollamos titulares.

Al robot azul no le ha quedado más remedio que seguir en cartel. Por algo fue **la serie de dibujos animados más seguida en USA** durante el año pasado. Para la nueva temporada, la productora **Ruby-Spears** ha pensado en incorporar **nuevos personajes y en dar un toque más original** a las historias.

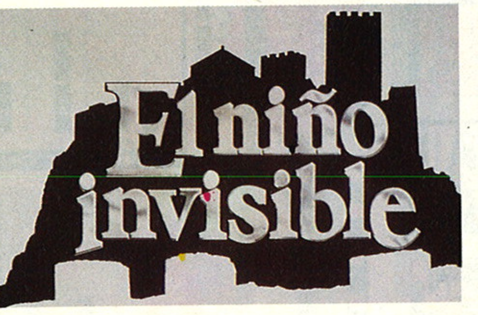
Por la parte **SF II, ha sido Graz** - en su haber hay series de renombre, como **X-Men o The Tick**- la productora responsable de los **primeros 30 episodios** que se emitirán semanalmente en el **USA Network**. El argumento de Street Fighter: las series repetirá tema desde el videojuego y el animated movie que está a punto de traer **Manga Films a España**.



Nintendo, hasta en el cine

'El niño invisible' que juega con una Game boy

La película infantil más cara en la historia del cine español contará con la presencia estelar de Nintendo a través de su portátil, Game Boy.





'El niño invisible' se estrenará a **principios de diciembre en 120 salas** simultáneamente. La producción **Xaloc & Benjamín pasa por ser la película infantil más cara del cine español**, con un presupuesto de **450 millones de pesetas**. Un impresionante despliegue de efectos especiales y la participación del grupo que hace furor entre la chavalería, **Bom Bom Chip**, en papeles protagonistas justifican todo ese dinero. Y ahora viene la pregunta: **¿Y qué pinta Nintendo en todo esto?** Fácil, la compañía de Mario tiene una presencia masiva en el filme a través varios de sus productos, especialmente Game Boy. De hecho, **la portátil no sólo estará entre las manos de los muchachos que intervienen en la peli, sino que también tendrá su propia función** dentro del esquema concebido por los productores de 'El niño invisible'.

El argumento de la película tiene mucho de fantástico y a priori parece bastante interesante. Juega con viajes en el tiempo, alquimistas que han dado con la piedra filosofal y malos muy malos que quieren hacerse ricos a costa de la destrucción del planeta. Por si os pica la curiosidad, ya sabéis, en diciembre estará en todas las pantallas.

2 de Octubre. Parking de Toys'R'US. Culver City, California. Un enorme huevo de dinosaurio siembra la duda entre viandantes y conductores. ¿Qué es eso? 4 de octubre. Mismo lugar, rozando las 2,30 de la tarde. Mario y Yoshi ascienden a lo más alto del huevo en cuestión, mientras un montón de niños golpean la cáscara hasta dar con el regalo sorpresa. ¿Qué es eso? ¡Una gigantesca caja de Super Mario World 2, llena de confetti! Menuda sorpresa, colegas, así promocionan sus juegos los yankees.

Según la lista oficial de ventas que se maneja en Inglaterra, el Official Gallup Chart, Super Bomberman 2, de Super Nintendo, ha sido el cartucho más vendido durante el mes pasado en tierras británicas. Primal Rage y Animaniacs ocupan el segundo y tercer lugar respectivamente, mientras que DKC está en el décimo puesto. Algo importante si tenemos en cuenta el tiempo que ha pasado desde su lanzamiento: un año.

Y terminamos con una bomba. Se confirma: Warner Interactive se instalará en España de forma independiente. Aunque aún no se saben demasiados detalles sobre la llegada de este gigante a España, lo cierto es que podemos adelantaros que la filial no empezará a funcionar hasta primeros del año que viene, al menos, y también que se harán cargo del producto que edite Time Warner Interactive para consolas de 32 y 64 bits.



CENTRO MAIL
Estos son tus centros Mail
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
GRANADA
LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá Henares M.
Alcobendas MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
MURCIA
Palma de Mallorca
PAMPLONA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
Sta Cruz de TENERIFE
SEVILLA
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
ALMERIA
VALLADOLID
NUEVO CENTRO
NUEVO CENTRO
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 17 18 19
TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49
DESCUENTO 500 Ptas.
NOVEDADES SUPER NINTENDO
KILLER INSTINCT
12.990
CD AUDIO DE REGALO
VAMPIRE´S KISS
12.990
ASTERIX - 9.490
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BATMAN FOREVER - 10.990
BEAVIS & BUTT-HEAD - CONS
BIKER MICE FROM MARS - 11800
BLACKHAWK - 9.990
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
DEMON'S CREST - 11990
DONKEY KONG COUNTRY - 11990
DOOM - CONS
F1 WORLD CHAMP. - 10990
FATAL FURY SPECIAL - 12990
FEVER PITCH SOCCER - 9.990
FIFA SOCCER - 11990
HAGANE - CONS
ILUSION OF TIME - 11990
INT. SUPERSTAR SOCCER - 11990
JUNGLE STRIKE - 8990
KIDKLOWN IN CRAZY CHASE-CONS
LORDS OF THE RING - 9990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MICRO MACHINES - 9890
NBA JAM TOURNAMENT - 11990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PAGEMASTER - 11990
PRIMAL RAGE - 10990
REY LEON - 12990
SEA QUEST - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPIDERMAN - 10990
STAR FLEET ACADEMY - 11990
STAR GATE - 10990
STREET RACER - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER MARIO WORLD 2 - 12990
SUPER METROID - 10990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER PUNCH OUT - 9990
SUPER RETURN OF JEDI - 12990
SUPER ST. FIGHTER II - 12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
THE FLINTSTONES - 11990
UNI RALLY - 9490
URBAN STRIKE - CONS
WEAPONLORD - CONS
X-MEN - 12990
ZELDA - 7490
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
ALADDIN
3.995
STUNT RACE FX
3.995
SUPER TENNIS
3.995
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHIKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
BATTLETOADS - 3995
BOB - 2990
BRUTAL - 5490
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DRACULA - 2990
F-ZERO - 3995
G. FOREMAN - 5490
GODS - 5490
GOOF TROOP - 3995
JAMES BOND JR. - 2990
JURASSIC PARK - 4990
MICKEY M. MAGICAL QUEST - 3995
MORTAL COMBAT - 5490
PACK ATACK - 3995
PLOK - 3995
RAINBOW BELL ADV - 5490
RISE OF THE ROBOT - 3990
R-TYPE III - 4990
STAR WARS - 3995
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
STARWING - 4995
ST. FIGHTER 2 - 3995
ST. FIGHTER 2 TURBO - 3995
EMPIRE STRIKE BACK - 5990
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 2990
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STRIKE GUNNER - 5490
SYVALION - 5490
THE HUMANS - 4990
TIME TRAX - 3990
TRODDLERS - 4990
TROLL - 2990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
W. LEAGUE BASKETBALL - 4990
ZOOL - 3990
DESCUENTO 300 Ptas.
BATMAN FOREVER - 5990
DONKEY KONG - 5990
DONKEY KONG LAND - 5990
DUCK TALES 2 - 5990
EL LIBRO DE LA SELVA - 5990
FIFA SOCCER - 6990
HYPER DUNK - 5490
KIRBY'S DREAMLAND 2 - 5990
KIRBY'S PINBALL LAND - 5490
LOS PITUFOS - 5990
MEGAMAN III - 4490
METROID II - 4490
MICKEY MOUSE V - 5990
MICROMACHINES - 6490
POP & TWINBEE - 5490
PRIMAL RAGE - 5990
SEA QUEST - 5990
SOCCER - 5490
ST. FIGHTER II - 5990
S. MARIO LAND 3 - 5990
TETRIS 2 - 5990
TURTLES III - 5490
WARIO BLAST - 5490
ZELDA - 5990
OFERTAS GAME BOY
PROBOTECTOR 2
SUPER SPACE INVADERS
P.V.P. - 2990
P.V.P. - 1995
BOULDER DASH 1.494
COOL WORLD 2.490
FORTRESS OF FEAR 1.995
MARIO & JOSHI 1.995
MYSTIC QUEST 1.995
NEW CHESSMASTER 1.990
Q*BERT 1.995
STAR TREK* NEXT GENERATION 2.490
TOP RANKING TENNIS 2.495
XENON 2 2.495
YOSHI'S COOKIE 1.995
CONSOLAS
CONSOLA SUPER NINTENDO
+ SUPER MARIO ALL-STARS incluye 4 JUEGOS
14.990
SUPER GAMEBOY
9.990
CONSOLA GAMEBOY
6.990
GAMEBOY +TETRIS +SUPER MARIOLAND 2
12.990
ALUCINA EN COLORES CON LA NUEVA GAME BOY DE COLORES
Special Edition
8.990
AMARILLA • BLANCA • NEGRA • ROJA • VERDE • TRANSPARENTE
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 17 18 19
O utiliza el cupón de pedido
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NINTENDO ACCION
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL

Si eres un tipo
de acción
no dejes pasar
esta oportunidad

¡SUSCRÍBETE DURANTE UN AÑO A LA ACCIÓN!

Consigue ahora un **20%** de descuento

Paga 3.360 pesetas por los 12 números y ahórrate 840 pesetas.
Además te regalamos las tapas de NINTENDO ACCIÓN para que tengas siempre a mano toda la información (P.V.P. 950 pesetas)

Puedes suscribirte por correo, enviándo el cupón de la derecha, que no necesita sello o, si prefieres, por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.
Por favor, llama de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h.